MANGA

¡TODO LO QUE SIEMPRE HAS BUSCADO SOBRE LA SERIE DE MANGANIME MÁS FAMOSA DE ESPAÑA!

Año 4 - Número Especial - Incluye CD-ROM

Minami

Especial Nº1

4,80 €

ESPECIAL DRAGON BALL

¡DOSSIER DEFINITIVO!

SHIRASE

MANGA ANIME CINE MÚSICA VIDEOJUEGOS

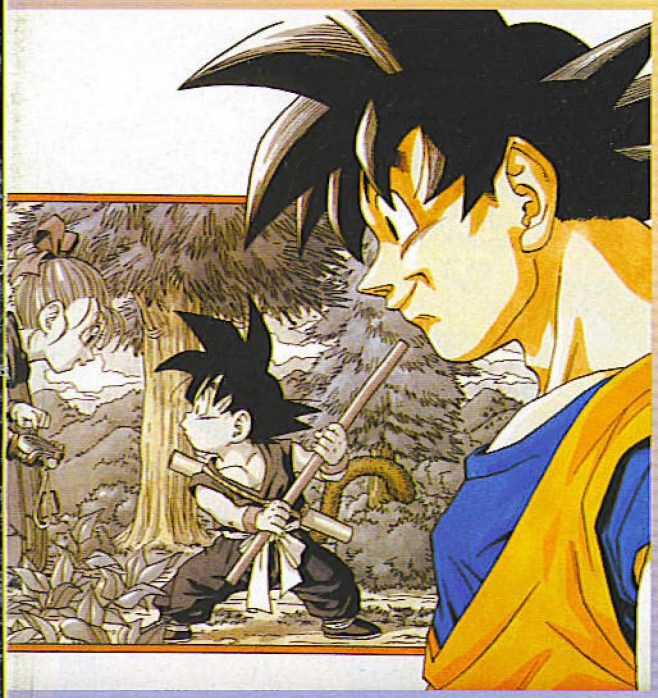
¿ESTAS SEGURO DE QUE...

¿CONOCES A GOKUH?

HISTORIA DE UNA AFICIÓN

¿Cómo? ¿Otro especial de **Dragon Ball**? Pues mira, sí. ¿La razón? Muy sencilla. Varias veces he comentado el retraso que la revista viene sufriendo debido a diversas causas que ahora no viene al caso recordar, y la mejor manera de solucionarlo era con un especial. ¿De qué serie? Pues de una de la que pronto ya no se podrá comentar nada porque estará olvidada, así que mejor aprovechar ahora que todavía es recordada por unos pocos, como lo demuestra el hecho de que el número 21 de Minami subiera un poco las ventas con respecto a la media (aunque sin llegar al éxito de ejemplares ya míticos como el de Marmalade Boy o el Hentai).
Así pues, he aquí un especial de **Dragon Ball** como pocas veces habréis visto y que hará las delicias de todos esos fans que tuvieron que padecer la escasez de medios que el sector tenía en la época de máximo apogeo de la serie.
Y ya, que este número es de Mak y no quiero meterme mucho en su terreno. Nos vemos el mes que viene con otra nueva demostración de por qué Minami es la revista de manganime más vendida de España.

LM



La historia de mi afición con **Dragon Ball** viene de lejos. La conocí con 12-13 años, justo en el momento que empezaba a triunfar en Cataluña. No fui de los primeros, pues cuando me fijé por primera vez en ese chico con cola de mono era cuando se volvía a emitir la serie después de un primer intento en el que sólo se compraron unos pocos capítulos. La fiebre no tardó demasiado en aparecer: muchos chicos de dónde estudiaba (por aquel entonces, 7º de la desaparecida E.G.B) llevaban fotocopias de dibujos, ilustraciones, y páginas del manga de **Dragon Ball**, claro que en esos momentos no tenía ni idea de lo que era un manga, de que **Dragon Ball** tuviese una versión en cómic, y ni siquiera de que fuera una serie japonesa. Poco a poco empecé a conseguir material de calidad, fotocopias de un primer libro de ilustraciones de *Akira Toriyama* que supuestamente tenía un chico de otro colegio, hasta la famosa ilustración *hentai* de *Bulma* y *Goku* (y su grito de "¡alárgate bastón!"). Algo de tiempo pasó hasta que empecé a conseguir mis primeras revistas de información, *Neko* y *Kame*, y fue su culpa que cada mes pasara casi cada día por la única librería especializada de mi ciudad en busca de algo nuevo relacionado con mi serie favorita. Y no pasó mucho más tiempo hasta que, por casualidad entré en una librería de *Barcelona* donde mis sueños se hicieron realidad: descubrí que el cómic se recopilaba en unas cosas llamadas *tankoubons* (tomos), y que hasta había unos cómics llamados *anime-books* a todo color. Demasiado gasto para un chico que no pasaba de los 16 años. Y hoy, recuerdo todo esto con nostalgia. Quién me iba a decir a mí que compartiría una editorial con ese tipejo repelente, llamado *Lázaro Muñoz*, que acuñaba el término *dragonbaboso* en la ya desaparecida (por suerte) **Kabuki**. Poco después llegó una época durante la cual renegué de la serie que tan buenos ratos me había hecho pasar, justo después de comprar mi primera cinta pirata con capítulos en japonés de **Dragon Ball GT**. Y llegamos al día de hoy, después de mi sorpresa, al hacerme cargo de un especial de una de las series a animación más famosas en el mundo entero (bueno, concretamente dos, pues pronto tendréis el especial correspondiente a **Dragon Ball GT**). Ya no reniego de la serie que tan buenos ratos me hizo pasar (no como muchos que, digan lo que digan, en 1994 estaban con la cara fija delante del televisor esperando el episodio del día). Simplemente disfruto y me sorprendo al pensar que hace diez años idolatraba a un grupo de personas que hacían lo imposible para conseguir la mejor información de **Dragon Ball**, las mejores imágenes, los datos más completos, y hoy tengo la posibilidad de hacer lo mismo. A ellos les dedico este especial, a los chicos del estudio *Inu*, los de *Neko*, y en especial, a *Juanjo Sarto*, que un día se arriesgó sacando a la venta un cómic de tirada semanal en dos idiomas al mismo tiempo, e hizo feliz a todos los que aún conservamos ese primer número de "la serie blanca".

Marc Ortiz

Noticia de última hora: al cierre de la revista, nos han confirmado que Twentieth Century Fox ha adquirido los derechos para realizar una película de imagen real de **Dragon Ball**. Estad atentos a las próximas Minami, pues seguramente tendremos más información al respecto.

DOKAN
la saga de Hades
furi kuri
P!

Minami

AÑO 4 - ESPECIAL DRAGON BALL

ÍNDICE

Minami Especial Dragon Ball

Dirección: Mª José Castro

Coordinación: Marc Ortiz

Textos: Estudio Inu

Portada: Gea Cassinello

Filmación y coordinación de maquetación: Gabriel Sánchez-Trincado

Diseño y maquetación: Marc Ortiz y Esteban Canalejos

Contenido del CD: José García

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Avda. Mare de Déu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 933734470.
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Rotoprint S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina:
York Agency, C/ Alsina 739, CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores, República de Colombia nº 76, local 9. La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc
Distribución Tiendas Especializadas
Samurai Ediciones, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona T:933001022

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.

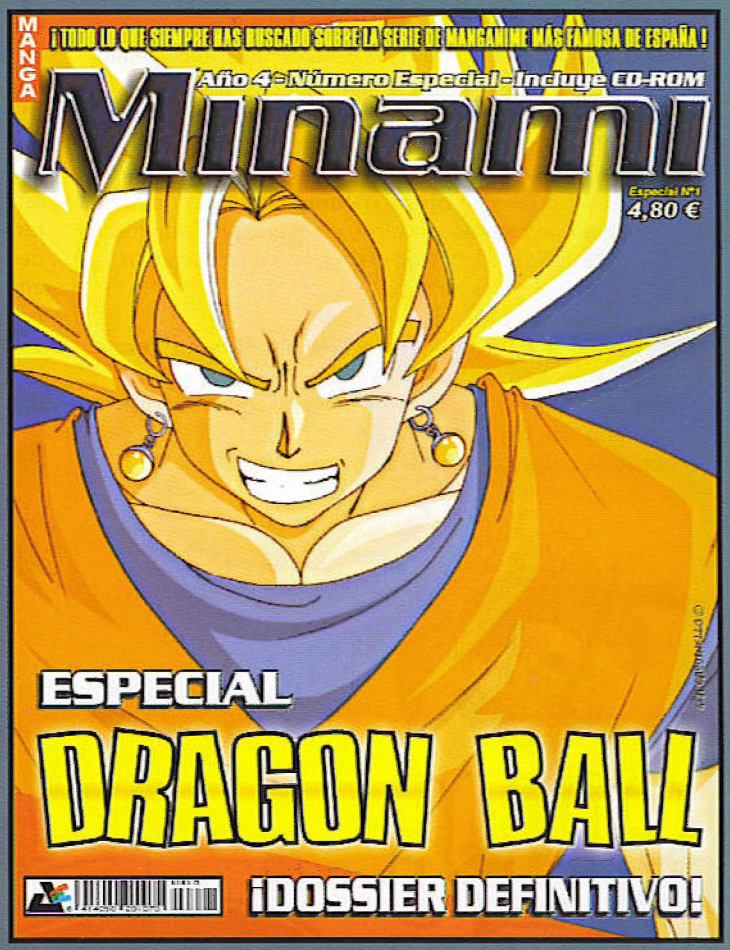
Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

Minami - Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat 2
08970 Sant Joan Despí (Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50 - Fax: 93 373 44 70
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com/minami

· Editorial 3
· Sumario 5
· Akira Toriyama: Vida y Obras 6
· Dragon Ball: Manga 14
· Dragon Ball: Anime 20
· Objetos de Dragon Ball 29
· Personajes 33
· Videojuegos 53
· Películas 58
· Música 73
· Instrucciones del CD 82



Todas las imágenes de *Dragon Ball* son © Akira Toriyama / Bird Studio - Shueisha - Toei Animation. En España Manga Video / Planeta DeAgostini.

AKIRA TORIYAMA

Vida y Obras

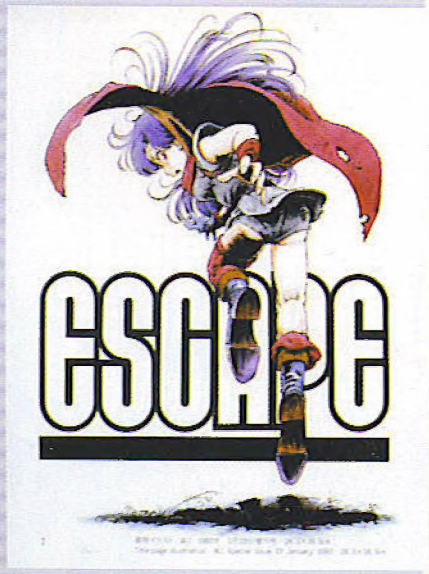
Nacido en la Prefectura Aichi, cerca de Nagoya, en abril de 1955, *Akira Toriyama* empezó a notar desde su más tierna infancia que aquello del dibujo era realmente lo que le iba. Quizá con la idea que impera en Japón de que una cosa es el trabajo serio y otra muy distinta los hobbies y entretenimientos para pasar el rato, *Toriyama* entró en la **Escuela Superior de la Prefectura Industrial** en 1974, en el curso de diseño publicitario. Pudo acceder así a una empresa de publicidad, donde aplicaría sus conocimientos adquiridos en la escuela. No duró mucho, un año después abandonó. Cuenta que le encantaba dibujar y pasaba muchas horas creando personajes y pequeños mangas para él, mientras que su trabajo le aburría cada vez más.

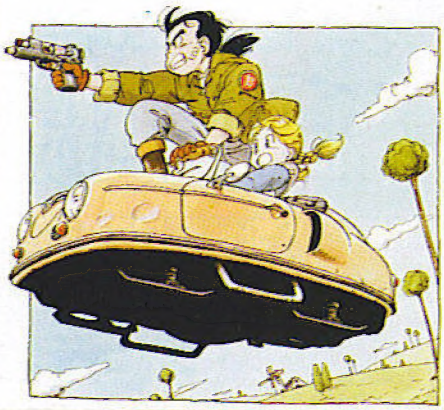
En un rapto de valentía, intentó empezar de cero en un mundo nuevo para él y en 1978, al cabo de un año de llamar a las puertas de editoriales y vivir dedicado a su afición, publicó su primer trabajo profesional en el **Shonen Jump** semanal. Se titulaba **Wonder Island**. Tras varias historias cortas como **Tomato** y **Today´s High Light Island**, siempre en ediciones especiales de **Shonen Jump**, *Toriyama* decidió iniciar su primer manga serializado, y en el que reflejaría todo el ingenio y la agilidad de dibujo que ya había empezado a mostrar en sus anteriores trabajos.

Dr. Slump vió la luz en 1980, en el **Weekly Shonen Jump** vol. 5/6. Tuvo tanto éxito, que en abril de 1981 empezó a emitirse la serie de TV, prueba del fenómeno comercial que había logrado esta obra. En julio del mismo año se proyectó la primera película, titulada **Hello Wonder Island**. El éxito subió aún más hasta 1985, donde el mismísimo *Toriyama*, autoparodiándose en forma de robot, apareció en varios de los últimos episodios de la serie anunciando el final de ésta. El motivo: «¡se me han acabado las ideas!». No obstante, se crearon algunos capítulos más, sugeridos por las cartas de los fans, hasta que en febrero de 1986 tocó su fin.

Para relajarse de tan ardua tarea, *Toriyama* decidió tomarse un tiempo de descanso realizando una serie como divertimento, un pequeño ensayo. Mientras, iba publicando otras obras: **Pink**, **Chobit** y una curiosa historia titulada **Dragon Boy**, que podría considerarse como el embrión de **Dragon Ball**. Todas estas historias se recopilaron en dos volúmenes editados por Shueisha en su línea **Jump Comics** bajo el título de ***Toriyama Akira Maru Sakugekiyo***.

Finalmente se empezó a editar una nueva serie, como se ha mencionado anteriormente, una especie de remake de **Dragon Boy**, y *Toriyama* tan sólo tendría que modificar las dos letras finales para crear una leyenda: ¡**Dragon Ball**!, que le mantendría ocupado durante toda una década. Diez años de verdadera ascensión y auténtico fenómeno de masas, **DB** llegó a su final en el año 1995, y curiosamente no fue por bajar el éxito de ventas o el nivel de audiencia en televisión. Al igual que **Dr. Slump**, **Dragon Ball** finalizó por agotamiento psíquico y físico del autor, al considerar que ya no se le ocurría nada más para seguir la serie de una forma coherente. Antes de tener que dejarlo por aburrimiento de los seguidores, *Toriyama* decidió abandonar **Dragon Ball** de una forma elegante.





Muchos fans han clamado por su regreso, pero él se niega en redondo, puesto que dice que prefiere dedicarse a otros nuevos proyectos con los que renovará su trabajo y oxigenará su espíritu, debido a que un exceso de **Dragon Ball** sería ya perjudicial para su desarrollo personal y creativo como autor. Tras la negativa reiterada y rotunda de su autor, las diferentes compañías de merchandising están reeditando las colecciones completas de tarjetas, recuperando antiguos materiales y editando libros recopilatorios y memoriales. Una de las mejores bazas ha sido el reeditar el libro conmemorativo de la exposición: *Akira Toriyama Exhibition*, en el que se incluyen todos sus trabajos en multimedia y sus diseños para la serie **Chrono Trigger**. Además, **Dragon Ball** ha empezado a editarse en una colección de siete tomos (como las siete bolas) en los cuales se trata de un aspecto determinado de la monumental obra: ilustraciones, personajes, batallas, los capítulos de televisión, etc...
Esto es a lo que se dedica actualmente el gran maestro, encontrándose muy comprometido con el mundo del videojuego. Estamos a la espera de su nueva obra en manga, puesto que actualmente ni tan sólo disfrutamos del simpático **Go Go Ackman**, que ha sido cedido a otros dibujantes escogidos por *Toriyama*.

Todo el monumental trabajo que le supuso la serialización de **DB** junto a otros sucesivos trabajos cortos (**Virtual Jump**), y ser diseñador de personajes para películas y videojuegos, hacen de *Akira Toriyama* uno de los autores japoneses más completos y prolíficos del manga. De él, como autor, se han publicado diversos libros de arte: ***Akira Toriyama: The World***, ***Akira Toriyama: The World Special*** y ***Akira Toriyama: The World II Illustrations***, éste último en blanco y negro. Se editó también un impecable tomo-libro de arte titulado ***Akira Toriyama Exhibition***, con la celebración de una exposición conmemorativa de toda la obra del genial autor, y que se celebró a lo largo de 1995 en diversas ciudades japonesas. En el libro se especula que es muy posible su llegada a Europa (y por extensión esperamos que a España-Barcelona). También hay que mencionar las ferias de anime y manga que se celebran periódicamente (desde 1990) con el nombre de ***Akira Toriyama: The World***, en las que se proyectan en primicia las últimas películas basadas en obras de *Toriyama* (**Dragon Ball**, **Dr. Slump**, **Dragon Quest**...) y una serie de pequeñas revistas publicitarias-informativas con el mismo nombre de la feria.

Pero... ¿Cómo es posible que *Toriyama* sea un autor tan prolífico? ¿Puede tener tanta capacidad de trabajo una sola persona? Sin duda sí, si es japonés y su nombre es *Akira Toriyama*, pero para llevar a cabo tantos proyectos a la vez, se ha rodeado de un grupo de dibujantes profesionales afines, que le asisten en todo lo que necesita, llegan hasta donde él no puede y se encargan del departamento de animación: películas y series. *Toriyama*, además, es ayudado por el Bird Studio para la realización de sus obras en manga, pero siempre imponiendo su particular estilo, ingenuo y picaresco al mismo tiempo, lleno de encanto y genialidad.

Dentro de sus aficiones se encuentran las maquetas, las motos y los coches, tanto antiguos como modernos. Por lo que sabemos, *Toriyama* es un gran aficionado al cine, sobre todo de ciencia ficción. En las fotos de su estudio se ven claramente pósters y maquetas de sus últimas adquisiciones. **Alien**, **Terminator**, **Star Wars**, **Godzilla...** son personajes habituales en su entorno, al igual que los personajes clásicos de terror, que tanto abundan en su obra.

En cada una de las solapas de sus mangas, *Toriyama* tiene por costumbre (al igual que otros autores) incluir un pequeño texto explicando tanto grandes motivos (como el nacimiento de sus hijos) como pequeñas cotidianidades al estilo de presentarnos a su gato, sus experiencias del mes, la llegada de la primavera y otros comentarios... lo que viene a darnos de él una imagen de persona sensible e introvertida.

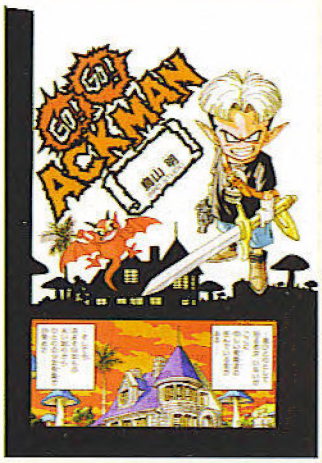
Para muchos, *Toriyama* es como un dios, un ejemplo que alcanzar... pero para nosotros es ya un personaje cotidiano, amigo y casi entrañable que está marcando aquí el estilo de dibujo y el entorno de sus miles de lectores... ¡Aunque él no lo sepa!

SU OBRA

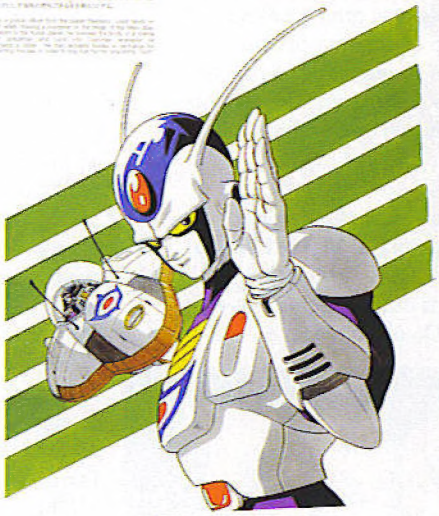
La obra de *Akira Toriyama* es extensa y fácilmente estructurable. Se compone de dos obras principales que marcan su trayectoria y la dividen en dos épocas con características propias: los inicios, con las historias cortas que preceden y acompañan a **Dr. Slump**, y la época de **Dragon Ball** con la entrada en la industria audiovisual, hasta nuestros días.

DR. SLUMP

Dentro de su primera etapa, tendríamos que citar su primera obra de larga serialización, y también su primer gran éxito, que le catapultó a la fama. Nos referimos a **Dr. Slump**, una historia publicada en enero de 1980 en el **Weekly Shonen Jump** y emitida por **Fuji TV** de Japón exactamente un año después.



Dr. Slump cuenta la historia de *Senbe Norimaki*, un inventor obsesionado por el sexo femenino y de aspecto feo y acomplejado, que crea un «encantador» robot enormemente poderoso con forma y personalidad de niña: la pequeña *Arale* (un homenaje-parodia al *Astro Boy* de *Osamu Tezuka*). Además, está platónicamente enamorado de la maestra de la esuela, la señorita *Midori Yamabuki*, que después dará clases a *Arale* en la escuela. La trama transcure en un microcosmos muy especial, a imagen de las pequeñas aldeas y barrios japoneses, muy cerrados y desconectados del mundo exterior. Su nombre es Penguin Village.

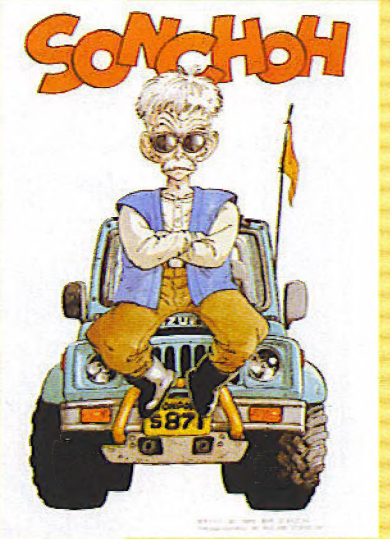


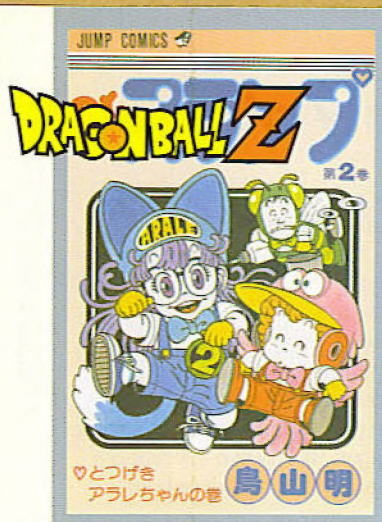
Nos encontramos con las aventuras y desventuras locas y disparatadas de los habitantes de la aldea: la rebelde *Akane*, los hermanos *Sorayame* (*Taro* y *Pisuke*), el robotito enamorado de *Arale* creado por el *Dr. Mashirito* (el peor enemigo de *Senbe*) llamado *Obochaman*, la encantadora *Gatchan* (que come metal y todo aquello que se le ponga a tiro), la familia china *Tur*, la pequeña *Kinoko* (con su triciclo y sus aires de gran dama), la vieja y desdentada estanquera *Aru*, la hermana de *Akane*, llamada *Aoi*, los policías preferidos de *Arale*, el extraterrestre *Nicochan* y su sirviente... y un sinfín más de personajes con gran carisma.

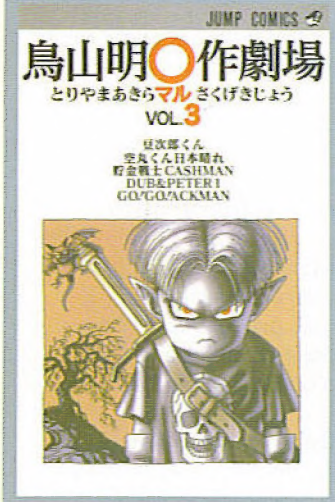
También son muchos los personajes de parodias cinematográficas, como *Suppaman*, un *Superman* ridículo y achaparrado; *Parzan* y su mono, los vampiros, azote de la pequeña aldea, el monstruo de *Frankestein*, siempre presente como un habitante más, *Godzilla*, el monstruo japonés por excelencia y predilecto de ***Arale***... aparte de la gran cantidad de monstruos, animales humanizados, objetos vivos, montañas que son capaces de jugar al escondite debajo del mar, un Sol que puede irse de juerga y volver con resaca, los dioses de la lluvia y los relámpagos, que viven sobre las nubes y cobran por sus servicios...

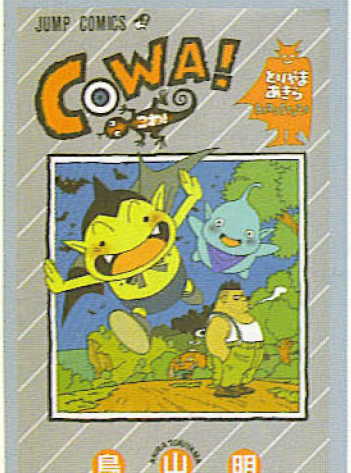
Realmente, es una aldea en la que la imaginación no tiene límites y todos estos ingredientes han hecho de **Dr. Slump** una obra de gran éxito valorada y apreciada, y actualmente ya es un clásico del manga en Japón. Su traducción es difícil y muy ardua, puesto que está llena de referencias a la cultura popular japonesa, notas a pie de página, comentarios del autor o personajes hacia el público...

Al ser una obra primeriza y muy cerrada, es difícil conseguir sus derechos de publicación para el extranjero, sobre todo porque el *Sr. Toriyama* se niega rotundamente a invertir el formato de









página y traducir sus referencias culturales. Es cierto que **Dr. Slump** es mucho más compleja que **Dragon Ball** a nivel de textos, pero también es cierto que arropa contínuos homenajes a la cultura del mundo occidental.

Señalemos las particularidades que hacen que **Dr. Slump** ponga de manifiesto una serie de características y rasgos de estilo de la obra de *Toriyama*, que se han ido haciendo patentes a lo largo de toda su producción. En primer lugar, la movilidad de sus personajes: la sensación de movimiento, y sobretodo la cantidad de roles y vestuario que puede tener un sólo individuo. No hay nada imposible para ellos, habitualmente los personajes de anime o manga se caracterizan por llevar siempre la misma vestimenta como seña de identidad. Los personajes de Penguin Village tienen una personalidad tan marcada que pueden adoptar cualquier apariencia sin cambiar: siempre son los mismos.

En el libro conmemorativo de la exposición nacional japonesa *Akira Toriyama Exhibition*, el autor habla de su trabajo en el plano de la abstracción. *Toriyama* considera que el dibujo manga que él utiliza queda mucho más cerca del mundo surrealista, que del dibujo convencional realista. Utiliza una comparación interesante sobre el trazo de los ojos: a veces, *Toriyama* crea una mirada expresiva y el dibujo del ojo se reduce a un mero punto. También hace hincapié en una curiosa característica del dibujo de los personajes del autor: los ojos en contacto directo con las cejas, cosa menos que imposible en la realidad. Incluye en sus obras tantos y divertidos carácteres llenos de originalidad y fantasía que lo han llevado a una gran riqueza a la hora de elaborar el diseño de los personajes y el entorno donde se mueven.

Este diseño, paradójicamente, se apoya muchísimo en el mundo real: tanto los trajes y vestidos como los accesorios y todos los adornos hacen referencia a la moda que se lleva por la calle, a marcas de moda conocidas incluso y a formas de vestir definidas (tribus urbanas, colectivos sociales...).

Además, las máquinas y accesorios mecánicos como motocicletas, coches, aeroplanos, naves espaciales e inventos del profesor *Senbei Norimaki* son notoriamente parecidos a los que existen en la realidad y lógicamente bien construidos. En esto se refleja el cariño de *Toriyama* por las maquetas y su gran afición por el mundo del motor.

También hay curiosas bromas a nivel de estudio, como poner el nombre de personas reales a personajes de manga. Ése sería el caso del malvado *Mashirito*, nombre del director artístico de **Shonen Jump**, el *Sr. Torishima* (silabeando al revés). La mayoría de nombres de personajes pertenecen a distintos platos o tipos de comida japonesa: *Senbe Norimaki* significa rollo de alga, *Arale* es un tipo de galleta de arroz, o nombres de colores: *Midori* es verde-campo, *Akane* es una forma arcaica de nombrar el color rojo (actualmente es Akai) y *Aoki Kimidori*, su hermana, es una combinación de rojo y azul. También cabría destacar la imaginación y gracia del autor eligiendo nombres divertidos en plena consonancia con la tradición japonesa.

Con todos estos requisitos podríamos decir que **Dr. Slump** está englobada en lo que serían los *gag manga* o mangas humorísticos... pero sin dejar de lado la ternura, humanidad y espontaneidad. En las obras de *Toriyama* se refleja una calidad humana muy importante, las risas se alternan con las emociones y los sentimientos profundos: el amor, la amistad y la solidaridad están al orden del día.

Los personajes son muy humanos, creíbles y con un carácter y personalidad propios, a pesar de su grotesco aspecto y sus surrealistas acciones. La estructura física de los personajes se aleja totalmente de los cánones realistas. Las cabezas grandes y su carácter infantil conviven dentro de un mundo imaginario, hecho a la medida de una mente infantil con edad adulta, un mundo complejo y aislado, dentro de un contexto propio «made in» *Toriyama* y que pocos autores son capaces de desarrollar.

La serie **Dr. Slump** consta de 18 volúmenes, publicados desde enero de 1980 hasta agosto de 1984. La serie de TV, producida por TOEI, alcanzó la cifra de 243 episodios, emitidos desde agosto de 1981 hasta febrero de 1986. Tampoco se queda corta esta obra en lo que a films se refiere, nada menos que 7, la mayoría cortometrajes, que se han ido creando desde 1981 hasta 1994. Actualmente **Dr. Slump** se

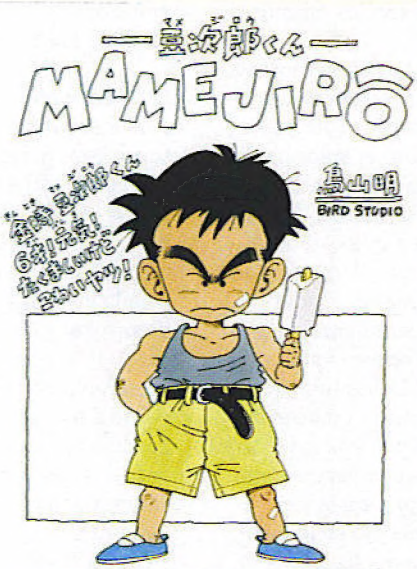
ha vuelto a publicar en la revista **V.Jump** con historias nuevas a color, aunque Toriyama se encarga de la supervisión, la realización artística corre a cargo de *Takao Koyama* y *Katsuyoshi Nakatsuru*. Aparecen sustanciales diferencias con la serie de televisión (puesto que el dibujo corre a cargo de parte del Bird Studio), apareciendo por primera vez la pequeña *Nitro* -hija de *Senbei* y *Midori*-, nacida mientras la serie estaba en un estado letárgico.

Además de sus dos obras más importantes, *Toriyama* tiene en su haber numerosas obras cortas, colaboraciones en juegos RPG y diseño de personajes. También se ha llegado incluso a editar una revista en la que él es el auténtico protagonista, con sus trabajos siempre en portada: el famoso **Virtual Jump**. También existe un tomo titulado **Manga no he Tappi** de la línea **Jump Comics** de Shueisha, que viene a ser un "Aprende a dibujar con..." en este caso el "con" era *Akira Toriyama*. A lo lago de toda su carrera, *Toriyama* ha creado gran cantidad de historias cortas, la mayoría de carácter humorístico, y que fueron recopiladas casi en su totalidad en dos tomos titulados **Akira Toriyama Maru Sakujekijo** (**El teatro manga de Akira Toriyama**).
Sus obras menores son, por orden de aparición:

Wonder Island y Wonder Island II
Son el primer trabajo profesional de *Toriyama*. Su argumento es una verdadera locura, un caos de soldados y detectives en una disparatada isla apartada del resto del mundo. Se puede considerar como un primer ensayo para **Dr. Slump**.

Today´s Highlight Island
Conjuga en un mundo imaginario, el tema ya habitual de *Toriyama*, el microcosmos de las islas o las pequeñas aldeas, con el de lós estudiantes de las escuelas superiores japonesas. Se siguen insinuando las bases de lo que será **Dr. Slump**, dejando ya claramente definidos a algunos de los personajes.

Tomato
Una joven mujer policía es alistada en una nueva comisaría. Lo que sus nuevos compañeros no saben es que tiene el



terrible don de llevar el caos allá a donde va... ¡Aunque no deja de ser eficiente!

Pola & Roid
Un joven taxista espacial es llamado por una jovencita de un planeta dominado por una malvada emperatriz. *Roid* consigue su objetivo liberando a los habitantes y derrotando a la mala de turno.

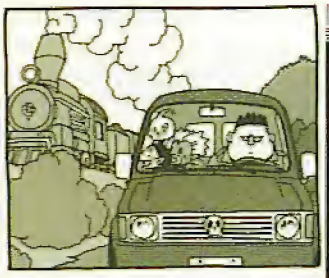
Escape
Una persecución salvaje que finalmente resulta ser un juego del escondite. Historia muy influenciada por los comic-book americanos.

Mad Matic
Disparatada historia sobre un monstruo en una nevera y dos hermanas con curiosos nombres de marcas comerciales (una de ellas se llama *Nivea* y la otra *Muhi*, popular crema anti-inflamatoria en Japón), ayudadas por un joven que pasaba por la calle. Típico argumento de los inicios de *Toriyama*.

Pink
Una joven está enamorada del sheriff de una pequeña ciudad. Una banda de malvados se enriquece con los suministros de agua que ellos mismos han cortado. La muchacha intentará salvar la ciudad derrotando a los extorsionadores con la ayuda de su héroe.

Chobit y Chobit 2
Una diminuta alienígena ayuda al sheriff de una pequeña ciudad con sus poderes mágicos, aunque creándole más de un quebradero de cabeza.

Dragon Boy y Dragon Boy II
Un valiente joven debe escoltar a una princesa por orden de su maestro de artes marciales. En su camino surgirán numerosos enemigos, teniendo como ayuda la de un pequeño dragón que aparece gracias a una bola de cristal. Basada en la leyenda china del Rey Mono, **Saiyuki**, cambia la figura del monje por la de una dulce muchacha, en una mezcla de leyenda y ciencia-ficción. Además surge la idea de las bolas mágicas. Es una clara y evidente precursora de **Dragon Ball**, junto con **The Great Adventure of Tongpoo**.



The adventure of Tongpoo
Un joven cyborg llega a un planeta a causa de una avería en su nave, en él encuentra a una solitaria chica, y juntos vencerán a los asesinos de los compañeros de la muchacha. También contiene indicios de personajes y situaciones para **Dragon Ball**.

Mr. Ho
Un miembro de un ejército de élite (creído y un poco inútil) debe luchar contra los criminales que dominan una ciudad y rescatar a la heroína de turno.

Lady Red
Esta curiosa historia merece una explicación aparte. Es la única obra pseudo-erótica que *Toriyama* ha realizado hasta la fecha. *Lady Red* es una joven heroína que lucha contra el mal. Cuando descubre accidentalmente que prestar sus favores a cambio de dinero es más rentable que sus actividades heroicas, tira su capa y se cambia a la profesión más antigua del mundo.

Kennosuke Sama
Un pequeño recibe un reto de otro niño del mismo parvulario. Decide entrenarse para ganarlo y durante el entreno logra vencer a unos delincuentes que van a la escuela para atracarles. Finalmente, a causa de todo el jaleo, llega tarde a la hora convenida, concluyendo la historia sin la pelea fijada.

Souchoh
El alcalde de un pequeño pueblo vence, sin saberlo y por una tontería (ensuciar el pueblo con una lata), a un espía supersecreto que pretendía destruir el mundo.

Mamejirô
El pequeño *Mamejirô*, de 6 años de edad, decide optar por el camino de la delincuencia cuando su padre le quita su helado favorito. Tratando de ser malvado ataca a un transeunte que resulta ser un ladrón muy buscado. Como recompensa, recibe una montaña de helados.

Clear Skyes, Karamaru
Karamaru, un ninja de 4 años, va a llevarle champiñones a su abuelo. En el camino conoce a un ladrón de coches. Por una serie de coincidencias conseguirá que éste sea declarado defensor de la justicia.

Cashman, Saving Soldier
Un policía alienígena tiene un accidente con su nave mientras volvía a su planeta. Aterriza en la Tierra y toma identidad terrícola. Cuando lucha contra el crímen, cambia de aspecto y acepta dinero para poder pagar la reparación de su nave. Esta serie fue un gran proyecto que acabó en nada. Uno de los primeros fracasos de *Toriyama*.

Dub & Peter
Buscando popularidad entre las chicas, *Dub* hace que su socio *Peter* construya un coche equipado con una computadora especial (*Peter 1*). Un día *Dub* intenta rescatar a una chica, *Versalles*, que había sido raptada por *Lord Alatearu*. Para lograrlo, debe vencer en una competición entre el coche de Peter y el coche del Lord.

Go! Go! Ackman
Para su 200 aniversario, el joven demonio *Ackman* es despertado de su largo sueño de 50 años. Su padre dice que debe matar humanos, coger sus almas y venderlas. Por eso, *Ackman* sale a la caza de las almas bien pagadas que se encuentran en la ciudad más próxima. El argumento ofrece más posibilidades y el pequeño *Ackman*, con un look increíblemente parecido al del *Trunks* y un carácter bastante afín a éste, es un personaje que empieza a brillar con luz propia en el firmamento de los personajes de *Toriyama*. Se han realizado versiones del pequeño vampiro para videojuegos y se convirtió en una verdadera estrella dentro de la revista **Virtual Jump** a causa de la aparición de tres entregas realizadas por Banpresto y comercializados para la 16 bits de **Nintendo**. Las historias autoconclusivas están recopiladas en tomos, aunque las últimas apariciones del pequeño *Ackman* se deben al lápiz de *Satoru Iriyoshi* y a las ideas de *Takao Koyama*. Una vez más *Toriyama* actúa como supervisor, dedicándose a una larga temporada sabática

durante la cual, esperamos, se inspire creando nuevas y talentosas obras.

Alien X Peke
Uchujin Peke nos cuenta la historia en tono de humor de un joven extraterrestre que llega a la tierra para ¡¿conquistarla?! El protagonista era una especie de rejuvenecido *Piccolo* y la historia volvía a ser un disparatado argumento al estilo de las obras recopiladas en los dos volúmenes que llevan el nombre de **Toriyama Akira Maru Sakugekiyo**. De esta manera *Toriyama* volvía a su viejo estilo de humor alocado.

Tokimecha
La historia empieza cuando una brillante jovencita, de nombre *Tai*, inventa una máquina del tiempo (la "tokimecha") para, obviamente, viajar por el idem. El aparato lleva a *Tai* hasta la era prehistórica, en donde un dinosaurio "made in Toriyama" destruye en un abrir y cerrar de ojos la tokimecha. Y la pobre *Tai* habría seguido un destino similar de no ser por la providencial aparición de *Muh*, un joven troglodita, *Muh*, para los amigos, que resuelve rapidamente la situación (gracias en parte al "terrible" despertador de *Tai* que asusta al dinosaurio). Con el terreno despejado, *Tai* comprueba con horror que puede haber quedado atrapada para siempre en el pasado, aunque de inmediato tendrá que enfrentarse a dos "problemas". El primero de ellos se llama *Muh*, que ha decidido "casarse" con *Tai*. El segundo de los problemas también tiene nombre: *Mee*, una agresiva troglodita muy amiga de *Muh*.

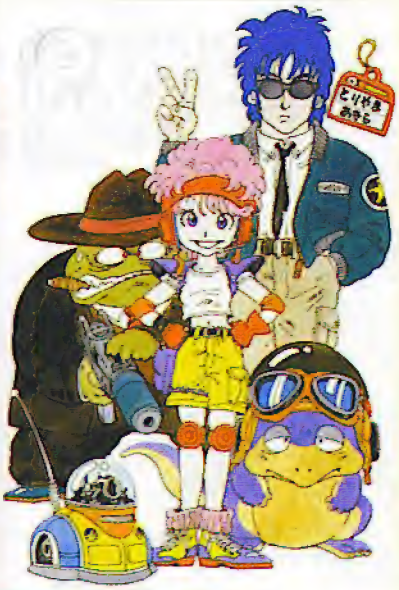
Cowa
Esta serie cuenta las aventuras de *Cowa*, una especie de vampiro, que para trasladarse de un lugar a otro, utiliza un monopatín y que cuando ve una cruz se convierte en un "hombre-koala", que es como un hombre-lobo en koala (pero que sigue siendo igual de terrorífico). *Cowa* tiene un amigo, que responde al nombre de *José Rodríguez*, un fantasma que tiene el poder de transformarse (mas o menos como *Pooal*). Esta curiosa pareja se verá inmersa en un sinfín de increíbles y divertidas aventuras.

Kajika
El protagonista es *Kajika*, un huérfano gamberro que se dedicaba a atormentar a los animales de su pueblo y alrededores. Un buen día, aplastó a un zorro con una enorme roca y el espíritu del zorro, *Gigi*, decidió castigarle convirtiéndolo en medio zorro. Para librarse de la maldición, *Kajika* debería salvar a 1000 seres vivos de la muerte. De este modo *Kajika* y *Gigi* emprendieron un largo viaje, el cual se acerca a su fin, ya que tan sólo le faltan diez vidas para recuperar su condición de humano al inicio de la historia.

Sandland
Nueva incursión de *Akira Toriyama* en el **Shonen Jump** semanal a través de un título que alcanzó el suficiente número de página como para merecer un volumen recopilatorio. El argumento se sitúa en un futuro devastado por las guerras, donde el agua es el elemento más preciado. Una nueva visión apocalíptica del futuro de la humanidad, pero esta vez tratada por el humor del creador de **Dragon Ball**.

TORIYAMA Y EL MUNDO MULTIMEDIA

Toriyama sensei ha intervenido muchas veces en el mundo multimedia (todo lo relacionado con el mundo del vídeo, informática, videojuegos...). En este tema, *Toriyama* es muy prolífico, y trabaja en la producción anual de 1 o 2 películas de **Dragon Ball Z** o **Dr. Slump** y en la supervisión de los videojuegos y series de TV de sus series. Su trabajo más famoso es el diseño de personajes para la saga de videojuegos **Dragon Quest** y su último trabajo publicado ha sido **Chrono Triger**, un nuevo RPG.



Centrándonos en **Dragon Quest** nos encontramos con un juego de rol producido por Enix y basado en una colección de entregas consecutivas con diferentes personajes y argumentos. El primero apareció para la **Famicon** de ocho

bits en el año 1986. A partir de la cuarta entrega cambió el "formato" y pasó a formar parte de la oferta de su hermana mayor, la **Super Famicon**. Ha roto moldes y superado todas las barreras del éxito. Cada una de sus nuevas partes es esperada con verdadera ansiedad y celebrada por sus fans con larguísimas colas ante los accesos de los puntos de venta. Como dato curioso, mencionar el hecho de que muchos padres pidieron que se comercializara el juego sólo los fines de semana, puesto que sus hijos se saltaban los horarios de clase o lo que fuera sólo con el objeto de conseguir tan preciado juego.

En **Chrono Trigger**, *Toriyama* se ha convertido en su competencia más directa, al "fichar" por la compañía rival de Enix, la prestigiosa Square, que ansiaba por encontrar un filón tipo **Dragon Quest**. **Chrono Trigger** se ha convertido en uno de los videojuegos más famosos de los últimos tiempos. Comercializado para la **Super Famicon**, ha llegado a batir récords de ventas. Tratando una enrevesada historia en busca del desafío final contra un demonio a través de diferentes épocas. Las figuras, fruto de la imaginación del creador de **Dragon Ball** son realmente soberbias y dotadas de gran calidad.

Para llevar a cabo este gran proyecto, *Akira Toriyama* contó con la ayuda de los componentes del *Dream Project*, grupo de artistas diseñadores compuesto por él mismo, *Yuji Horii* y *Hironobu Sakaguchi*, arropados por un staff técnico importante. El resultado de todo esto son 32 megas llenos de imaginación y aventuras.

TORIYAMA DESPUÉS DE DRAGON BALL

Desde que *Toriyama* abandonara la serie, sus aportaciones gráficas han sido escasas, pero a medida que pasaba el tiempo sus colaboraciones han sido más habituales. La mayor parte de su moderna producción (bueno, en realidad casi toda) ha ido centrándose en los diseños de personajes realizados para videojuegos. En primer lugar, pudimos ver su trabajo en **Dragon Quest VI** (videojuego aparecido en Diciembre de 1995), un espectacular RPG de Enix para **Super Nintendo**. Más tarde, y dando el gran salto a las máquinas de 32 bits, *Toriyama* creo los personajes para unos grandes juegos "de lucha": **Tobal** y **Tobal 2**.

Por último, hemos podido ver nuevos diseños del creador de **Dragon Ball** en una nueva entrega épico-medieval de Enix: **Dragon Quest III** para la **Super Nintendo** y **Dragon Quest IV** para la **Playstation**, una puesta al día de los juegos que apareciera originalmente en la **Nintendo** de 8 bits.

Por último, habría que reseñar su, hasta la fecha, única aportación al mundo del manga realizada tras el final de **Dragon Ball**. En el texto que acompañaba al último episodio del manga original, *Toriyama* anunciaba que iba a tomarse una especie de año sabático en lo que al manga se refiere y que más adelante se encargaría de realizar historias cortas. Y realmente ha cumplido su palabra, en Agosto de 1996 aparecía en el **Shonen Jump** semanal una historia dividida en dos capítulos titulada **Alien X Peke (Peke, el extraterrestre)**. El argumento giraba en torno a un curioso extraterrestre que visitaba forzosamente la Tierra y las pertinentes desventuras en nuestro planeta. Desde entonces, el genio de *Toriyama* sólo se ha dejado ver en contadas ocasiones, destacando **Cowa**, **Tokimecha** y **Sand Land** entre otras.

Hasta aquí todo lo reseñable en cuanto a la obra post-DB de *Toriyama* se refiere: cuáles son sus próximos proyectos y en qué consistirán, es algo que está en el más absoluto de los secretos. Pero de todas formas seguiremos esperando. ¿Y quién sabe?, quizá algún día de estos volvamos a ver un **Dragon Ball** "made in Toriyama".

MANGA

Dragon Ball en papel

Como reza el título, **Dragon Ball** es una larga historia que ha abarcado un total de 519 episodios a lo largo de 42 tomos recopilatorios. Como toda extensa obra que se precie, se puede dividir claramente en sagas o minisagas, y es así como vamos a estructurar la sinopsis. A continuación os reflejamos los episodios y tomos que abarcan cada saga.

1.- La búsqueda de las 7 Dragon Ball

(Episodios 1-23 / Tomos 1-2)

Todo comenzó en un saludable y dulce día de primavera, en el cual una atrevida y aventurera chica llamada *Bulma* y un ingenuo y bonachón niño, *Son Gokuh*, cruzaron sus caminos. Esto cambiaría por completo el curso de sus vidas, y a partir de ese momento vivirían su mayor aventura, la búsqueda de las Dragon Ball. *Bulma*, atraída por la leyenda que rodea a estas bolas, la historia de un dragón (*Shenron*) que vive encerrado en ellas y que concede cualquier deseo, se aventura en su búsqueda, utilizando al casual *Son Gokuh* como guardaespaldas. Pero ella no es la única que desea satisfacer sus más recónditos deseos, *Pilaf* (un ridículo y estrafalario rey de un reino solitario) ayudado por sus sirvientes *Mai* y *Shaal* (chica y perro ninja respectivamente), intentará por todos los medios hacerse también con las Dragon Ball. En esta disparatada carrera por encontrar y reunir las Dragon Ball, *Bulma* y *Son Gokuh* van conociendo a una serie de curiosos personajes, que aunque no lo sepan, participarán activamente en sus vidas.

El primero en encontrarse con ellos es *Umigame* (la tortuga gigante), que se había perdido y no encontraba el mar. Gracias a la ayuda de *Son Gokuh* consigue volver a su medio natural y, para agradecerle la labor, va a buscar a su amo, el maestro *Mutenroishi* (más conocido por *Kame Sennin*). Éste le regala la nube *Kinton*, un medio de transporte volador que se convertirá en compañero inseparable de *Son Gokuh*. Más tarde, y por una de esas casualidades del destino, *Bulma* y *Son Gokuh* van a parar a un pueblo atemorizado por la amenaza de un extraño ser. Éste no es otro que *Woolong*, un cerdo con la habilidad de transformarse en cualquier cosa, que tras ser derrotado por *Son Gokuh* se une a él en la búsqueda. El siguiente en aparecerles al paso es un ladrón del desierto, *Yamcha*, y su sirviente *Pooal*, que posee los mismos poderes que *Woolong*. Tras un inicial enfrentamiento, parece haber un flechazo entre *Yamcha* y *Bulma*, y éste también se une al grupo, aunque no con unas claras intenciones. Siguiendo el rastro de una de las bolas, van a parar al monte Flipan, donde se encuentran con *Gyumaoh* (antiguo alumno de *Kame Sennin*) y su hija *Chichi*. Además de obtener una de las bolas tras ayudarlos (con la intervención de *Kame Sennin*) *Gokuh* aprende superficialmente la técnica del "Kame Kame Ha"..

Tras escarmentar a un nuevo enemigo, *Toninjinka*, *Son Gokuh* y los suyos se dirigen al territorio de *Pilaf*, el Sokai Soikoku, y más concretamente al Pilpe no Shibo, su enigmático palacio. Tras un encuentro lleno de percances, entre los que se desvela el poder de *Son Gokuh* para convertirse en *Ohzaru Gokuh* (el gorila gigante), *Pilaf* consigue convocar al *Dragón Shenron* para pedirle convertirse en el amo del mundo. No obstante, gracias a la intervención de *Woolong*, el único deseo que se concederá serán... unas braguitas. Las bolas se dispersan para volver a revivir al cabo de un año, tiempo que habrá de esperar *Son Gokuh* para recuperar la bola que le legó su abuelo (y que él dejó a *Bulma*). Así *Son Gokuh* decide entrenarse con *Kame Sennin* mientras el resto del grupo se va a vivir a la ciudad... *Bulma* le da su radar a *Son Gokuh* y los brazos se alzan en la despedida con la esperanza de volver a encontrarse en el futuro...

2.- Entrenamiento con Kame Sennin y celebración del 21 Torneo de Artes Marciales

(Episodios 24-54 / Tomos 2-5).

Poco después de llegar a la isla de *Kame Sennin*, *Son Gokuh* conoce a un nuevo personaje, *Klylin*, un chico de sus mismas características pero mucho más espabilado y pillín, que también quiere entrenarse. *Kame Sennin* les exige que le lleven una chica como pago por su entrenamiento, y la elegida final será *Lunch*, una muchacha con una doble personalidad: agresiva o ingenua.

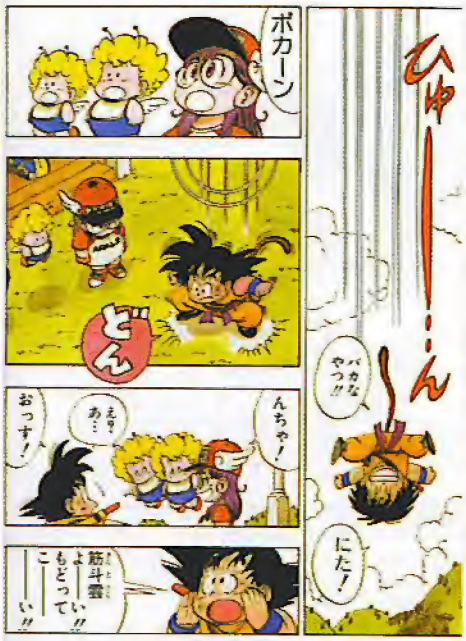
Tras un largo y tedioso entrenamiento, *Kame Sennin* cree oportuno inscribirles en el **Torneo de las Artes Marciales (Tenkaichi Budokai)** para que experimenten sus enseñanzas. Allí se encuentran con sus viejos amigos, ya que *Yamcha* también se ha inscrito. Tras las eliminatorias y el cuadro definitivo, *Gokuh* logra llegar a la final, donde se enfrentará con *Jackie Chun* (*Kame Sennin* de incógnito). El combate es largo y encarnizado, convirtiéndose *Gokuh* en *Ohzaru Gokuh* y viéndose obligado *Jackie* a destruir la luna. Finalmente es *Jackie Chan* el que gana el torneo, y *Gokuh* decide ir en busca de la bola de su abuelo y así entrenarse a la vez con la esperanza de ganar en la próxima edición.

3.- La Red Ribbon

(Episodios 55-112 Tomos 5-10)

Mientras *Gokuh* se dedica a buscar la *Suxinju* (la 4ª bola), una organización paramilitar trata de reunir las 7 Dragon Ball. De nuevo,

alguien desea apoderarse del mundo, y en esta ocasión es la Red Ribbon la que lo intenta. *Gokuh* se verá así envuelto en su búsqueda y su enfrentamiento se verá extendido a varios puntos del planeta. Nuestro héroe logrará finalmente aniquilar al ejército y recuperar su bola. En esta saga aparecen multitud de nuevos personajes, algunos de energía positiva, como *Bora* y *Upah* (los indios protectores del territorio sagrado *Soichi Karin* y la torre que se halla en él, *Karin To*), *Sho* (la muchacha del poblado de la montaña), *Nº8* (*Hatchan*, el robot de la Muscle Tower creado por el *Dr. Gero*), los padres de *Bulma* (*Dr. Brief* y *Mama*), *Karin* (el gato maestro de artes marciales que habita en la Torre Sagrada), y los habitantes de Penguin Villague (*Arale, Obotchaman, Dr. Slump, Midori, Turbo*, etc.).



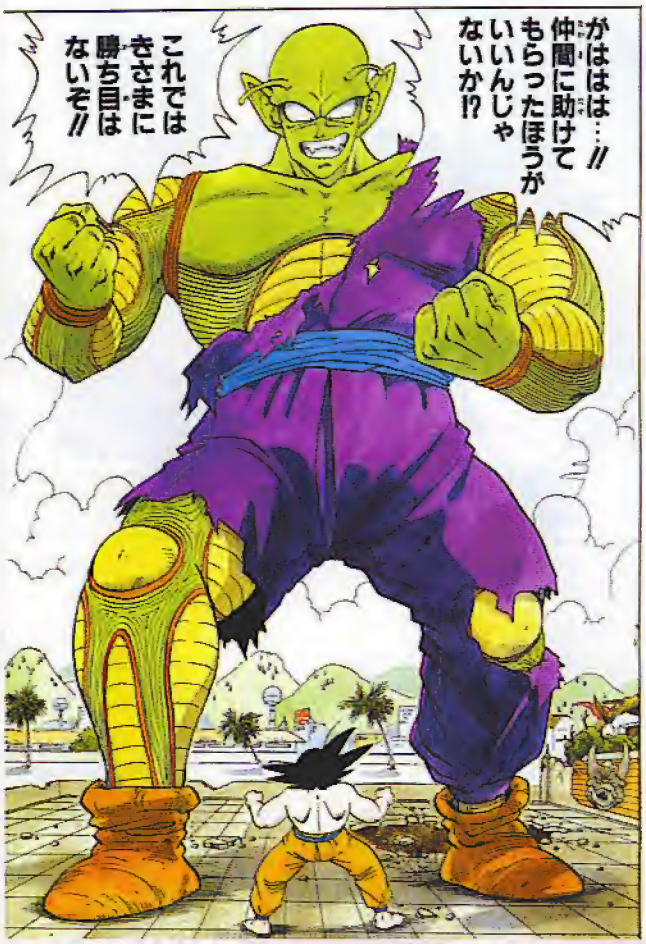
En contrapartida, también son muchos los personajes malvados que le salen al paso a nuestro amigo *Gokuh*: los coroneles de la Red Ribbon (*Silver, Violet* y *Yellow*), los sargentos *Blue* y *White*, el jefe de la Red Ribbon (*Red Sōsui*) y su letal ayudante *Black Hosa*. También se enfrentará a otros aliados de Red Ribbon como *Tao Pai Pai* o el ninja *Murasaki*.

Tras destruir casi por completo la Red Ribbon, *Gokuh* decide revivir al padre de *Upah* (cruelmente asesinado por *Tao Pai Pai*) y se encuentra con el problema de no detectar una de las bolas. Se reúne con sus compañeros de aventuras y acuden a *Uranai Baba* (hermana de *Kame Sennin*) para que les preste sus servicios de adivinadora y les desvele dónde se halla la bola. Al no disponer de dinero, *Gokuh* y los suyos deben a cambio luchar para *Baba* contra sus mercenarios fantasmas. Ellos son *Dracula Man, Tōmei Ningen* (el hombre invisible), *Miira* (la momia), *Ackman* (el diablo) y *Son Gohan Ojichan* (el abuelo de *Son Gokuh*). Tras superar el desafío, se desvela que la bola está en una caja especial en poder de *Pilaf*, por lo que *Gokuh* no tiene muchos problemas para recuperarla. Tras resucitar a *Bōra*, el padre de *Upa*, *Gokuh* sigue el consejo de *Kame Sennin* y se va a recorrer mundo para fortalecerse.

4.- El 22 Torneo de las Artes Marciales
(Episodios 113-134 / Tomos 10-12)

De nuevo se reúnen los mejores luchadores del mundo para participar en el Tenkaichi Budokai, y entre ellos no faltan *Gokuh* y sus compañeros. En esta edición tomarán parte los alumnos de *Tsurusennin* (Duende Grulla), hermano de *Tao Pai Pai* y principal enemigo de *Kame Sennin*, que ha entrenado duramente a *Ten Shin Han* y *Chaoz*. Las eliminatorias son duras y ya se marca la rivalidad entre los alumnos de *Kame Sennin* y *Tsurusennin*, siendo *Yamcha* la primera baja, a manos del despiadado *Ten Shin Han*.

Ya en las semifinales, *Gokuh* vence a un entregado *Klylin* y *Ten Shin Han* a *Jackie Chun*, que abandona no sin antes darle el consejo de dejar las fuerzas del mal. *Gokuh* perderá de nuevo la final del Torneo, pero habrá ganado dos nuevos e importantes aliados: *Ten Shin Han* y *Chaoz*. Sin embargo, la alegría duraría poco, pues se produciría la primera baja capital de la serie: Klylin, que es asesinado de forma extraña.



5.- La leyenda de Piccolo Daimaoh
(Episodios 135-161 / Tomos 12-14)

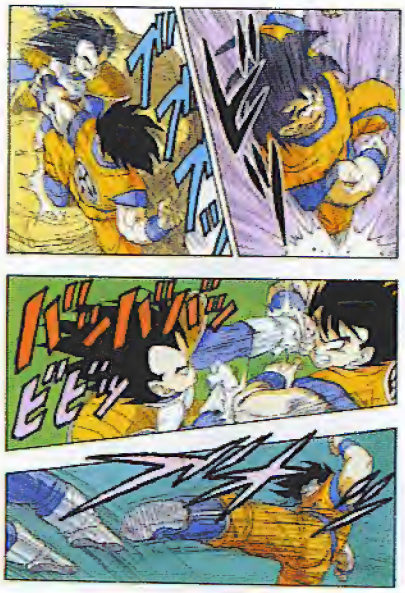
Un viejo enemigo de la humanidad ha vuelto para sembrar la oscuridad en la Tierra: *Piccolo Daimaoh*. Sin embargo, no cuenta con la oposición de *Gokuh* y compañía. Nuestro protagonista se enfrenta primeramente con los súbditos de *Piccolo*: *Tambourine* (el asesino de Klylin), *Timbal* (que acabaría en el estómago de *Yajirobee*), y *Drum* (el demonio que se enfrenta a *Ten Shin Han*). *Piccolo*, tras enfrentarse y derrotar a *Gokuh*, consigue la juventud eterna al convocar al *Dragón Shenron*, al que posteriormente elimina. También acaba con la vida de *Kame Sennin* (que le intentó encerrar en una olla con una técnica que su maestro *Mutaito* utilizó antaño), y *Chaoz*.

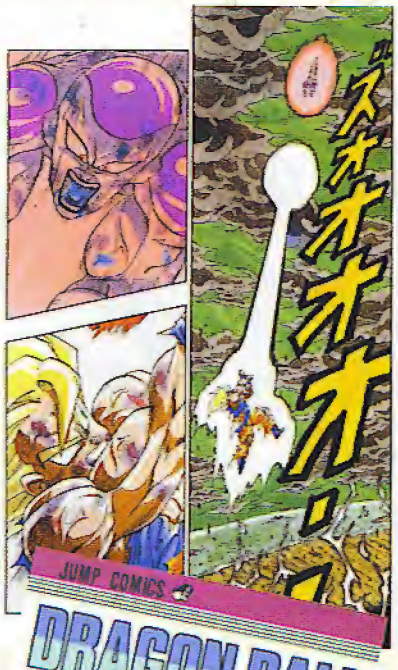
Gokuh, al no poder con *Piccolo*, acude a la Torre Sagrada acompañado de su nuevo amigo *Yajirobee*, y bebe la verdadera agua sagrada, desatando así su poder interior. Por otro lado, *Ten Shin Han* ha asimilado la técnica que usó *Kame Sennin* y se dispone a enfrentarse a *Piccolo*, que interpone a *Drum* entre ellos. Cuando *Ten Shin Han* está apunto de ser derrotado, hace aparición *Gokuh*. Tras una dura batalla, el joven guerrero alcanza la victoria, pero *Piccolo* muere dejando uno de sus huevos-hijo sin que nadie se percate...

6.- Entrenamiento en el Templo de Dios y 23 Torneo de las Artes Marciales
(Episodios 162-194 / Tomos 14-17).

Gokuh, decidido a revivir a sus compañeros perdidos, visita el Templo Divino. Allí encuentra a *Kamisama* (la parte positiva del cuerpo original de *Piccolo Daimaoh*), que revive a *Shenron* y advierte que

Dragon Ball en papel





Piccolo ha dejado a uno de sus hijos. Consciente de esto, *Gokuh* comienza un nuevo entrenamiento a manos de *Mr. Popo* (el sirviente de *Kamisama*), en el que no sólo desarrollará su fuerza física, sino la mental.
Pasados 3 años, todos acuden a la inevitable reunión en el 23 Tenkaichi Budokai, que esta vez adquirirá unas dimensiones gigantescas. Entre los participantes se encuentran un renovado *Tao Pai Pai, Ten Shin Han, Chaoz, Klylin, Yamcha, Chichi, Kamisama* (de incógnito) y por último *Gokuh* (ya crecido) y *Piccolo Jr.* que serán los finalistas. Tras uno de los combates más apoteósicos de la vida del Tenkaichi Budokai, *Gokuh* logra hacerse con su primer título, sin matar a *Piccolo* con la esperanza de enfrentarse de nuevo a él en el futuro.
Los caminos de nuestros protagonistas se separan de nuevo, y *Gokuh* se dispone a comenzar una nueva vida de casado al lado de su prometida, *Chichi*.

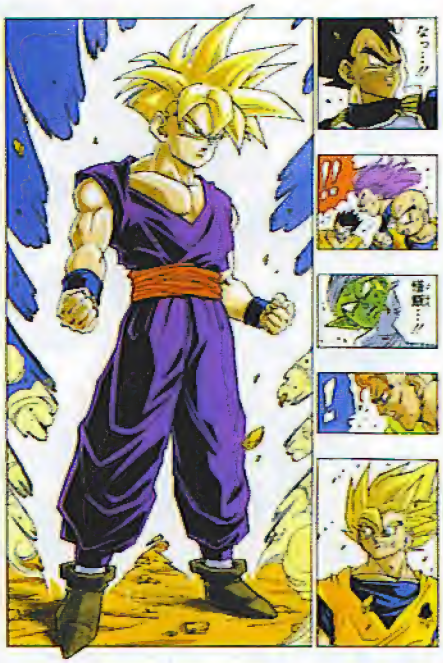
7.- Los saiyans atacan la Tierra: Gokuh vs. Vegeta
(Episodios 195-241 / Tomos 17-21)

Han pasado 5 pacíficos años, pero la tranquilidad se rompe con la llegada de *Raditz* hermano de *Gokuh* y miembro de la raza galáctica de los *Saiyans* (Guerreros del Espacio). *Raditz* está al servicio del tirano *Freeza*, y su trabajo consiste en la aniquilación total de razas y planetas. Su deseo es que su hermano se una a ellos, pero ante la negación de éste, rapta a su hijo (*Son Gohan*) para presionarle. *Gokuh* y *Piccolo Jr.* unen sus fuerzas y se enfrentan a *Raditz*, ganando la batalla... pero pagando un precio muy alto: la muerte de *Gokuh*. Sin embargo la amenaza no ha cesado, ya que *Raditz* avisa a sus compañeros antes de morir, que llegarán a la Tierra en un año, por lo que todos comienzan un duro entrenamiento. *Piccolo Jr.* asume la enseñanza del pequeño *Son Gohan* tras ver que oculta un gran poder, mientras el resto de protagonistas se entrenan con *Mr. Popo* en el Templo Divino. Pero *Gokuh* sigue vivo... pero en el Otro Mundo. Allí consigue ser entrenado por un dios, *Kaioh Sama*, y sus ayudantes: *Bubbles* (un mono idiota) y *Gregory* (una luciérnaga rapidísima). Tras un año de duro entreno, llegan los saiyans, llamados *Vegeta* y *Nappa*, que resultan tener un poder realmente elevado. El desenlace del primer encuentro con *Nappa* deja con vida a *Klylin* y *Son Gohan*, y sin correr la misma suerte *Yamcha, Ten Shin Han, Chaoz* y *Piccolo Jr.* que mueren inevitablemente mientras *Gokuh* se dirige a la Tierra al ser resucitado por el *Dragón Shenron*.
Cuando *Nappa* se dispone a eliminar a *Son Gohan*, aparece *Gokuh*, que deja muestra de su entrenamiento en un primer enfrentamiento con *Nappa*. Debido a la incompetencia de éste, *Vegeta* lo mata y se dispone a enfrentarse a *Gokuh*, deseoso de probar sus nuevas técnicas, como el *Kaioh Ken*, y de vengar a todos sus amigos. Tras una cruel batalla de poder a poder, en la que los dos agotan todas sus técnicas y ataques, sale victorioso *Gokuh*, aunque ayudado por *Yajirobee, Son Gohan* y *Klylin*. *Gokuh* perdona la vida de *Vegeta* y le permite huir en su cápsula, ante el asombro de *Gohan* y *Klylin*.

8.- La leyenda del Super Saiyajin
(Episodios 242-328 / Tomos 21-28)

Todos han muerto menos *Gokuh, Gohan* y *Klylin*, y con la pérdida de *Piccolo Jr.* también han desaparecido las Dragon Ball. La última esperanza surge de la boca de *Mr. Popo*: viajar a Namek, el planeta natal de *Kami Sama*. Tras los ajustes de la Capsule Corp. en la nave original de *Kami Sama*, y mientras *Gokuh* se recupera de la batalla, *Bulma, Klylin* y *Gohan* se embarcan rumbo a Namek, aunque sin saber que *Freeza* y *Vegeta* también se dirigen allí a por las Dragon Ball namekianas, ambos para conseguir la vida eterna.
Una vez están todos allí, se produce un peculiar juego del escondite en el que cada uno se mueve por su lado y consigue las bolas que puede, aunque *Vegeta* y *Freeza* consiguen aniquilar casi por completo a la raza namekiana. *Gohan* y Klylin obtienen la ayuda del jefe de Namek, *Saichorô*, que les cede su bola y despierta sus poderes interiores. Al mismo tiempo, un *Gokuh* recuperado parte hacia Namek en una nave especial para su entrenamiento, y el resto de compañeros se entrenan con *Kaioh Sama* en el cielo. *Freeza*, que ve cómo sus siervos *Zarbon* y *Dodoria* son ineficaces ante *Vegeta* y compañía, recurre a sus mejores soldados: los *Ginew Fokrientai* (las Fuerzas Especiales de Ginew), para que arreglen la situación. Tras la llegada de éstos, *Vegeta, Gohan* y *Klylin* no pueden hacer nada, y son derrotados con suma facilidad.
En ese momento llega *Gokuh*, que deja constancia de su nueva fuerza derrotando a *Recoom, Burtta* y *Jees*, mientras *Vegeta* hace lo suyo matando a *Ghourd* y rematando a *Burtila*. *Geere* va en busca de *Ginew* para que se enfrente a *Gokuh*. Con una técnica especial, *Ginew* intercambia su cuerpo con el de *Gokuh* y le deja malherido. Pero su alegría duraría poco, ya que todo volvería a la normalidad más tarde, con *Ginew* convertido en rana y *Geere* muerto a manos de *Vegeta*. *Gokuh* está de nuevo para el arrastre, y se debe recuperar en una máquina de la nave de *Freeza*, aunque muy lentamente. El tirano, que había reunido las 7 bolas, no sabía decir las palabras en el idioma namekiano, por lo que acude a ver al jefe de Namek. *Vegeta* duerme, y es el momento ideal para que *Gohan, Klylin* y *Dende* (un niño namekiano al que salvaron de *Freezea*) invoquen al dragón, que les ofrece 3 deseos. El primero resucita a *Piccolo* y el segundo le

transporta a Namek... pero cuando van a formular el tercero, *Saichōro* muere de vejez, causando la desaparición del dragón. *Freeza*, que se estaba midiendo con *Neil*, el sirviente de *Saichōro*, descubre lo que pasa y se dirige enfurecido al encuentro de *Gohan* y *Klylin*. *Piccolo* acude al mismo lugar, y en su camino encuentra a Neil, que le ofrece la posibilidad de fusionarse con él y aumentar su poder. Así, se desencadena una batalla de todos contra uno, o sea: *Vegeta, Piccolo, Gohan* y *Klylin* contra *Freeza*, que les sorprende con una serie de transformaciones. Llegado a su tercera y última transformación, *Vegeta* y compañía no tienen la más mínima posibilidad. La única alternativa es el despertar de *Gokuh*, que acude justo cuando *Freeza* acaba con la vida de *Vegeta*. La batalla a muerte entre *Gokuh* y *Freeza* no tiene cuartel, y el tirano sobrevive al último ataque de *Gokuh*. Tras esto, mata a *Klylin* ante la mirada de *Gokuh* y *Gohan*, lo que produce el despertar del *Super Saiyan* que *Gokuh* ocultaba en su interior. La superioridad del nuevo *Gokuh* es total, pero *Freeza* ha programado la destrucción de Namek y *Gokuh* ordena a *Gohan* que coja a *Piccolo* (malherido por *Freeza*) y que huya con *Dende* y *Bulma* de inmediato. Tras ofrecerle a *Freeza* una oportunidad de cambiar de vida, *Gokuh* se va, y dejando al tirano a su suerte intenta marcharse antes de que el planeta explote. Una vez en la Tierra, las víctimas de *Freeza* son resucitadas gracias a las Dragon Ball, mientras *Gokuh*, que consiguió escapar a tiempo de Namek, sigue un entrenamiento en el planeta Yadrath...



8.- Trunks, un joven venido del futuro

(Capítulos 329-338 / Tomo 28)

Tras un año de paz, el mal vuelve a planear sobre la Tierra, ya que *Freeza* ha llegado al planeta (convertido en *Mecha Freeza*) acompañado por su padre, *King Cool*. Advertidos de su presencia, *Vegeta, Piccolo* y compañía se reúnen en el lugar de su aterrizaje y piensan una estrategia cuando hace aparición un nuevo personaje. De aspecto humano y armado con una espada, derrota a *Mecha Freeza* y a su padre con una facilidad pasmosa. Tras esto, se dirige a Vegeta y los demás, rogándoles que esperen a que *Gokuh* llegue en ese instante para explicarles todo. Con la llegada esperada de *Gokuh*, el chico, de nombre *Trunks* le revela que viene de 20 años en el futuro, y que es el hijo de *Vegeta* y *Bulma*. En su tiempo, unos androides creados por el *Dr. Gero* comienzan a destruir el planeta, y todos sus amigos mueren, incluido el propio *Gokuh*, que fallecerá días antes a causa de una enfermedad. Para evitarlo, su madre construyó una máquina del tiempo, y así lograría avisarles a tiempo de la amenaza de darle a *Gokuh* una medicina que le salvará de su destino. Dicho esto, *Trunks* volvió a su tiempo y los Guerreros Z comenzaron un duro entrenamiento para sobrevivir.

10.- Aparecen los androides,el primer paso de la perfección

(Episodios 339-388 / Tomos 29-33).

Los años pasan y los androides esperados hacen su aparición en el lugar y tiempo indicado por *Trunks*. Responden a los nombres de *N°19* y *N°20*, y uno de ellos es el propio *Dr. Gero*. *Gokuh* es el primero en entablar la lucha (*Yamcha* ya ha dado cuenta de su poder), y por no tomarse adecuadamente su medicina, cae enfermo, cediendo el lugar a *Vegeta*, que consigue convertirse en súpersaiyan ante la sorpresa de todos. Elimina a *N°19* y *N°20* logra escapar, momento en el que aparece de nuevo *Trunks* y les revela que no son esos los androides que él conoce del futuro.

Todo se aclara cuando aparecen *A-17* y *A-18*, los auténticos androides, que despiertan a un tercero, *A-16*. Su misión inicial, y tras matar a su propio creador, es eliminar a *Gokuh*, así que parten en su búsqueda ignorando a los otros Guerreros Z que se hallaban delante. Sin embargo, no serían ellos la mayor amenaza, sino que este privilegio corresponde a *Cell*, un organismo creado por la computadora del *Dr. Gero* a partir de las células de los Guerreros Z y *Freeza*, que ha venido del futuro usando la misma máquina que *Trunks*. Ni *Piccolo* (fusionado con *Kami Sama*), *Vegeta, Trunks, Klilyn* o *A-16* podrán hacer nada contra él. *Cell* desvela que su objetivo es alcanzar la perfección total, y para ello ha viajado al pasado para absorber la infinita energía de *A-17* y *A-18*. Tras absorberlos finalmente, alcanza la perfección total, y en su felicidad decide organizar el *Cell Game*, una especie de torneo para demostrarse (y demostrarles) su inmenso poder.

10.- Cell Game

(Episodios 389-418 / Tomos 33-35)

Gokuh se ha recuperado y junto a su hijo, *Vegeta* y *Trunks* ha realizado un entrenamiento en la sala del tiempo del Templo Divino. Así se presenta ante *Cell* un *Gohan* convertido en todo un muchachote que demostrará lo que su padre le ha enseñado en un año en la sala. Tras un primer enfrentamiento con *Gokuh*, éste se retira y cede el puesto a *Gohan*, con la total esperanza de que gane a *Cell*. *Gohan* alcanza el segundo nivel del supersaiyan y se muestra superior a *Cell*, que decide morir destruyendo el planeta al hincharse para explotar. *Gokuh* se sacrifica una vez más teletransportándose con *Cell* al planeta de *Kaioh Sama*, donde los 3 mueren. Sin embargo, *Cell* vuelve a la vida, aunque por poco tiempo, ya que *Gohan* logra destruirlo con un Kame Hame Ha ayudado por la fuerza espiritual de su padre. Por fin ha terminado la pesadilla, que se ha saldado con la triste muerte de *Gokuh*, mientras *Trunks* vuelve a su tiempo, *Mr. Satán* gana el torneo y los demás rehacen sus vidas...

11.- La nueva generación y el 25° Torneo de las artes Marciales.

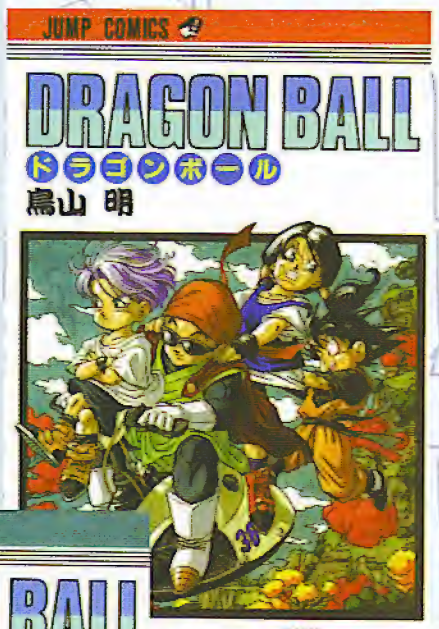
(Episodios 421-446 / Tomos 36-38)

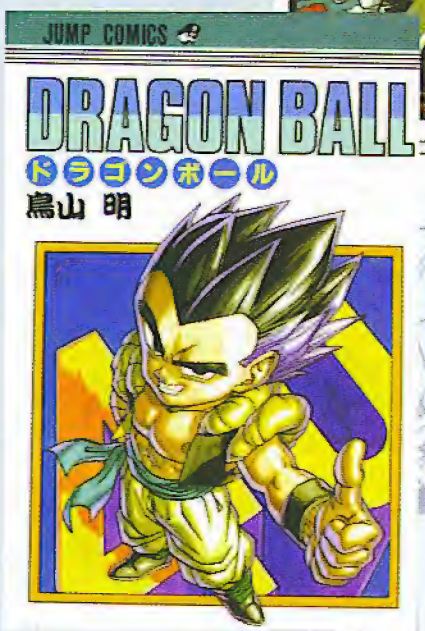
Han pasado 7 años desde la destrucción de *Cell* y la Tierra vive una época de paz total. Los protagonistas han podido comenzar por fin sus nuevas vidas: *Bulma* y *Vegeta* viven juntos, y *Trunks* tiene ya 8 años; *Klylin* y *A-18* (ahora N°18) han tenido una hija; *Gohan* es ya un adolescente y va a la escuela Orange High School, aunque tiene un hermano, *Son Goten*, que nació poco después de la muerte de *Gokuh*; y finalmente *Mr. Satán* ha sido declarado héroe mundial, y sobre las ruinas del *Cell Game* se construyó una ciudad: Satan City. *Gohan* adopta una identidad secreta para combatir el crimen (primero como Golden Boy y luego como Great Saiyaman) y poco después conoce a *Videl*, la hija de *Mr. Satán*, con la que se adivina un romance. Acercándonos al 25° Tenkaichi Budôkai, *Gohan* decide entrenar a *Son Goten* para que participe en la categoría junior, y descubre que posee un gran poder, mientras *Vegeta* hace lo propio con *Trunks*. *Son Gokuh* aparece de nuevo y ante las lágrimas de felicidad de todos, para participar, junto a otros nuevos personajes como *Kaioh Shin, Kibito, Yamu* y *Spopobitch*. *Son Goten* y *Trunks* se

enfrentan en la final junior, y es el segundo el que vencerá, aunque no sin hacer una pequeña trampa.
Tras este minitorneo se inician los combates de verdad. El ambiente está un poco enrarecido a causa de la presencia de extraños contrincantes. Toda esta incertidumbre termina cuando en el cuarto combate que debería enfrentar a *Kibito* y *Son Gohan*. Este último es asaltado sorprendentemente por *Yamu* y *Spopobich*, que después de absorberle la energía mediante un extraño aparato huyen del torneo. *Gokuh* y sus amigos, junto con *Kaioh shin*, inician la persecución a la que se unirá más tarde *Kibito* y *Son Gohan* -tras recuperarse-.
Durante la persecución los extraños personajes revelan sus verdaderas intenciones: el mago *Babidi* ha llegado a la Tierra con la intención de revivir al *Majin Boo* que hace siglos asoló parte de la galaxia y ahora ellos pretenden impedir que el malvado hechicero cumpla su objetivo.

12. La leyenda de Majin Boo: la batalla definitiva
(Episodios 447-517 / Tomos 38-42)

Al estar inédita en televisión esta última parte, nos extenderemos un poco más en su explicación, omitiendo claro está, los datos menos importantes.





La persecución termina en un descampado donde se encuentra la nave de *Babidi*, que se encuentra acompañado por un poderoso guerrero-demonio conocido como *Darbura*.
Éstos, tras eliminar a *Yamu*, *Spopobich* y *Kibito*, se introducen en el interior de la nave para revivir al monstruo con la energía de *Son Gohan*. Sin pensárselo dos veces, nuestros héroes se introducen en la boca del lobo y allí se enfrentan con un par de enemigos: *Pui Pui* y *Yakon* que son vencidos sin dificultad alguna por *Vegeta* y *Gokuh*. Cuando están a punto de alcanzar a *Babidi*, éste -siguiendo recomendaciones de *Darbura*- despierta de nuevo la parte mala que hay en *Vegeta*. *Gokuh* y el príncipe de los *Saiyans* se enzarzan en una cruenta batalla mientras que *Kaioh shin* y *Gohan* intentan frenar al malvado hechicero.
Mientras tanto el 25° torneo tiene un desenlace sorprendente ya que el campeón resulta ser... ¡*Mister Satán*! (después de pactar con la *A-18* una jugosa cantidad de dinero por dejarse ganar).
Volviendo a la nave, *Gohan* y *Kaioh shin* no consiguen evitar la resurrección del monstruo *Boo* -que había vuelto a la vida gracias a la energía de *Gokuh* robada durante el combate con *Vegeta*-. *Boo* aparece como un ser de aspecto más bien cómico, pero que resulta ser terrible, ya que deja fuera de combate en pocos minutos a *Darbura*, *Gohan* y *Kaioh shin*.
Vegeta tras noquear a traición a *Gokuh*, decide enfrentarse al demonio.
Goten y *Trunks*, recién llegados junto con *Piccolo* y *Klylin* son testigos de lujo de la lucha entre ambos. El combate comienza a decantarse hacia el lado de *Boo*, y *Vegeta* no tiene otro remedio que sacrificar su vida en un intento desesperado de acabar con él. La dramática escena acaba con la muerte del Saiyan, pero no así con la del villano que sobrevive gracias a su poder regenerativo.
Babidi y *Boo* recorren la tierra causando muerte y destrucción a su paso, en busca de *Goten* y *Trunks*. Pero éstos, por su parte, se entrenan bajo la tutela de *Gokuh* para aprender la técnica definitiva que acabará con el monstruo: la fusión. Mientras los pequeños saiyans continúan perfeccionando la técnica, *Gokuh* aprovecha sus últimos momentos en la tierra para ganar tiempo enfrentándose a *Boo*. *Gokuh* acaba sorprendiendo a propios y extraños, alcanzando un nuevo nivel de supersaiyan que le permite enfrentarse de tú a tú contra *Boo*. Pero su tiempo de estancia termina y debe regresar al otro mundo sin destruir al demonio. *Gokuh*, de vuelta al otro mundo, se reencuentra con Gohan, que se ha trasladado a la tierra sagrada de *Kaioh shin kai* junto a *Kaioh shin* y *Kibito* donde sigue un riguroso entrenamiento con la mítica Z sword. Allí conocerán al *Kaioh shin* de hace quince generaciones, que se compromete a entrenar a *Gohan* a cambio de los favores de *Bulma*. El entrenamiento será largo e irritante pero la amenaza de *Boo* debe ser aniquilada.
La fusión de *Goten* y *Trunks* da paso a un nuevo ser conocido como *Gotenks* que posee poder suficiente para derrotar al demonio. Pero un nuevo suceso alterará todos sus planes: *Boo* recupera su antigua forma y engulle al viejo *Boo* dando como resultado un nuevo, poderoso y maquiavélico ser conocido como *Super Boo*. Todo esto es presenciado por un atónito *Mr. Satán*, que a raíz de la desaparición de *Babidi* -aniquilado por *Boo*, harto de recibir órdenes- había entablado amistad con el primer y rechoncho *Boo*. El nuevo *Boo* perdona la vida a Satán y se dirige raudamente al palacio de Dios en el que se encuentran todos nuestros héroes. Una vez allí demuestra su nuevo poder aniquilando de golpe y plumazo a la totalidad de la raza humana -excepción hecha para los que se encuentran en el palacio de Dios, *Ten shin han*, *Chaoz* y *Mr. Satán*-.
Tras una breve espera tiene lugar el enfrentamiento entre *Gotenks* 3ª transformación y el nuevo *Boo*. Como resultado de este combate perecen todos los que están en el palacio menos *Dende*, *Piccolo* y los dos adversarios. La lucha continúa a través del desolado planeta, pero una nueva circunstancia hará añicos sus planes: el tiempo de la fusión ha terminado y los dos pequeños vuelven a separarse. En esos precisos instantes, *Gohan* termina su instrucción en el *Kaioh shin kai* y vuelve a la Tierra para enfrentarse al temible Boo. Gohan no puede llegar en mejor momento, ya que el demonio se disponía a eliminar a los pequeños.
La batalla comienza, mostrándonos a un *Gohan* muy superior a su adversario, propinándole una buena paliza. Pero el demonio *Boo* tiene muchos recursos y acaba engullendo a *Gotenks* y *Piccolo*, dejando solos a *Mr. Satán* y *Dende*.
Este nuevo cambio de situación provoca que *Gohan* esté a punto de perder la vida, pero las sucesivas intervenciones de *Ten shin han* -primero- y de *Son Gokuh* -más tarde- evitarán la catástrofe. Su intento resulta ser en vano, ya que poco después *Son Gohan* es absorbido por

el monstruo *Boo* y deja a *Gokuh* solo ante el peligro -junto al "poderoso" *Mr. Satán*-.
Gokuh, que está vivo gracias al *Kaioh* de 15 generaciones -que ha cambiado su vida por la suya- tiene una solución para derrotar a *Boo*: la fusión mediante los pendientes de los *Kaioh shin*. *Boo*, que ahora es superpoderoso decide acabar con *Gokuh*, pero antes de que lo consiga, éste consigue escapar con un Shunkanidô. Una vez al lado de *Vegeta* -que había vuelto a la Tierra gracias a la intervención de la bruja *Baba*- acaba por fusionarse con *Gokuh* dando lugar a un nuevo guerrero: *Vegetto*.
La batalla final está servida, pero la gran superioridad de la nueva fusión hace que *Boo* se tenga que emplear a fondo. Al final acaba engullendo al propio *Vegetto*, pero esto resulta ser una estrategia del mismo y después de varias dificultades dentro del cuerpo del demonio, ambos héroes -puesto que *Vegeta* y *Gokuh* se habían separado nada más entrar- consiguen sacar a sus amigos de dentro de *Boo*. La pérdida de estos "huéspedes" supone una transformación más en Boo. El resultado de todo es un monstruo más pequeño pero a la vez más mortal.
Mientras, todo está siendo observado por el *Kaioh* de 15 generaciones y la fusión de *Kaioh shin* y *Kibito* -llamada *Kaioh shin*- que poco más tarde atienden a la destrucción del planeta Tierra. Gracias a la intervención del nuevo *Kaioh shin* nuestros héroes salvan la vida, excepto *Gohan*, *Piccolo*, *Goten* y *Trunks* que acaban desapareciendo junto al planeta.
Cuando todo parece solucionado, el pequeño *Boo* aparece en el Kaioh shin kai. Sin otra opción, *Gokuh* y *Vegeta* deciden plantar cara al pequeño monstruo. A lo largo de la batalla suceden una serie de cosas -como la reaparición del *Boo* rechoncho o la restauración de la Tierra y sus habitantes gracias a las *DB de Namek*- que harán posible la derrota del maligno ser a manos de un gigantesco *Genkidama* creado por *Gokuh*, junto con la colaboración de todos los terrestres y demás personas (como los *Nameks*, *Enma Daioh*, etc). Por enésima vez el bien triunfa, todo vuelve a la normalidad y como ya viene siendo habitual *Mr. Satán* se lleva toda la gloria.

13. 10 años después: un nuevo Torneo de Artes Marciales
(Episodios 517-519 / Tomo 42)

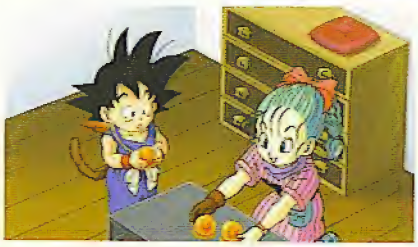
Han pasado ya diez años desde la muerte de *Boo* y han ocurrido muchas cosas. *Mr. Satán* vive con su amigo *Mr. Boo* -la memoria de la gente ha sido borrada y ahora nuestro rechoncho amigo es uno más entre todos-, *Gohan* se ha casado con *Videl* y han tenido una hija preciosa llamada *Pan* que lleva camino de convertirse en toda una guerrera gracias a su abuelo *Gokuh*. *Bulma* y *Vegeta* han procreado otra vez y han tenido una niña llamada *Bra*. Todos llevan una vida más o menos normal, hasta que llega la fecha de un nuevo *Tenkaichi Budôkai*. De nuevo, los amigos se reúnen para luchar (a excepción de *Klylin*, que ha dejado la lucha para convertirse en un hombre de negocios, y *Gohan* -que ahora estudia y no tiene ganas de luchar-). El Tenkaichi parece ser interesante, puesto que *Vegeta*, *Gokuh*, *Goten*, *Trunks*, *Pan* y *Mr. Boo* van a participar. El resto de los participante son meras comparsas, excepto un joven muchacho llamado *Oob*, el cual posee un extraordinario potencial -aunque él no lo sabe-. Al final, este joven resulta ser la reencarnación del malvado *Majin Boo*, al cual *Enma Daioh* habían borrado la memoria para que no causara más problemas. Como siempre, *Gokuh* mete su mano en ello y decide abandonar el torneo para poder entrenar al joven *Oob* -para que el mal no lo acabe corrompiendo-. Dicho y hecho, *Gokuh* deja plantados a todos y se dirige con *Oob* hacia un lugar desconocido.
Así termina una larga y entrañable historia, que seguro que ha hecho feliz a muchas personas y que ha cambiado muchas vidas. Por eso y por mucho más: ¡¡¡gracias *Toriyama*!!!.

ANIME

El salto a la pantalla

Dragon Ball, el manga, comenzó a publicarse a finales de 1984. Habiendo calado hondo desde entonces entre el público japonés, gracias también a que su autor era ya conocido por su primera obra importante, **Dr. Slump**, que también había sido adaptada para la televisión, con un notabilísimo éxito (1980-1986). De igual manera, el éxito de **Dragon Ball** no se hizo esperar.

La serie de animación fue realizada por Toei Animation y emitida por Fuji TV -una de las más prestigiosas cadenas de televisión en Japón- entre los años 1986 y 1989, cada miércoles a las siete de la tarde (manteniéndose aún hoy este horario). **Dragon Ball** consiguió meterse a la audiencia japonesa en el bolsillo, su popularidad creció y creció, y producto de ello fue el lanzamiento de merchandising relacionado con la serie, constituyendo una auténtica avalancha de «goods» (o artículos), que se vería aumentada con la aparición de la segunda parte televisiva: **Dragon Ball Z**, que fue realizada y puesta en antena por el tándem anteriormente mencionado (1989-1995 -seguramente-). Sólo puntualizar que **Toriyama** no diferencia ninguna parte en manga (ni Z, ZZ, R o S) y su título continúa siendo **Dragon Ball** a secas, sin más aditivos.



DRAGON BALL: LA SERIE

Consta de 153 episodios (febrero de 1986 a abril de 1989); en esta primera parte se nos narra las primeras aventuras de *Gokuh* y compañía (la búsqueda de las siete bolas, con *Pilaf* incluido), hasta el final del *23° Torneo de Artes Marciales*, pasando por el fin de la Red Ribbon, la lucha contra *Piccolo Daimaoh* y las intervenciones de *Son Gokuh* en los 21° y 22° Torneos.

Entre estos 153 episodios encontramos algunos que no aparecen en el manga original reseñados, a estos capítulos se les podría denominar "episodios de relleno".

La causa de la existencia de éstos es la rapidez con la que se producen los capítulos -uno cada semana- y que muchas veces provoca que las escasas quince páginas que se publican semanalmente dentro de la revista Shonen Jump sean generalmente insuficientes para elaborar un episodio semanal de 20-25 minutos. Entonces, cuando hay un intervalo muy pequeño entre la versión animada y la del manga se recurre a la producción de estos episodios tan especiales, o bien a la inserción de metraje también de "relleno" que se combina con los restantes segmentos que constituyen la auténtica adaptación del manga logrando producir un capítulo completo. Todo esto para evitar quemar muy pronto el espacio que hay entre el manga y el anime.

La misión de estos episodios e insertos, es la de alargar la serie (con el propósito anteriormente citado) además de crear estúpidos -en la mayoría de los casos- subargumentos dentro de la verdadera trama argumental de la serie, que lógicamente no tendrán ninguna continuidad ni repercutirán en el futuro de la serie, pero que muchas veces aclararán puntos oscuros que en el manga no se habían podido explicar -a la vez que introducen algunos nuevos personajes que entrarán a formar parte del ya extenso mundo de DB-. Algunos de estos personajes son, por ejemplo: *Marron* (la ex de *Klylin*), el malvado *Garlick*, el guerrero del otro mundo *Pike-Han* (que luchó contra *Gokuh* en el Torneo celestial) y *Angella* (una compañera de instituto de *Gohan*).

En esta primera parte, el conjunto de episodios de relleno se puede dividir en cuatro partes (aunque hay alguno suelto entre los demás). Estas partes suelen coincidir con el final de alguna saga o minisaga de la serie.

1/ Episodios 29-33

Se corresponden con el final del 21° Tenkaichi Budôkai y el principio de la saga de la Red Ribbon. La mayoría de estos capítulos son totalmente inéditos en manga, a excepción del primero (n°. 29) en el que aparecen narradas las pág. 86 a 91 del tomo 5. Los episodios nos narran las desventuras de *Gokuh* en su devenir después del Tenkaichi, encontrándose a extraños y conocidos como *Giran* o *Nam*.

Dentro de la saga de la Red Ribbon encontramos dos episodios más (ep. 44, 45) que son en su totalidad inéditos y que por lo tanto entran dentro de esta clasificación.

2/ Episodios 79-83
Corresponden a la parte que hay entre el final del torneo en casa de *Uranai Baba* y el comienzo del 22° Tenkaichi Budôkai. El argumento de estos cinco capítulos es completamente inédito en el manga y nos cuentan las peripecias de nuestro pequeño héroe durante su particular entrenamiento y posterior viaje a la isla de la Papaya. En éstos encontrará a personajes tan variados como los criminales *Kin* (oro) y *Gin* (plata) o el luchador de artes marciales *Tenryu*.
Igualmente, dentro de la saga de *Piccolo Daimaoh* encontramos tres episodios inéditos más (ep. 107, 115 y 116) que forman la lucha de *Gokuh* contra *Tambourine* - aunque éste contiene las pág. 122 y 123 del tomo 12- y la búsqueda del agua sagrada por dentro del laberinto de hielo.

3/ Episodios 127-132
Corresponden al intérvalo que hay entre el final de la saga de *Piccolo Daimaoh* y el principio del 23° Tenkaichi Budôkai. Todos los episodios son íntegramente inéditos y nos relatan las aventuras de *Gokuh* en el palacio de Dios durante su entrenamiento y las de sus amigos mientras también se entrenan. Apareciendo algún personaje como el *Gokuh* de barro o los habitantes de la aldea salvada por *Klylin* y sus amigos.

4/ Episodios 149-153
Corresponden con el final del 23° Tenkaichi Budôkai y el principio de la saga de los Saiyans. En éstos se cuentan las mil y una situaciones que vivirán *Gokuh* y *Chichi* antes de poder casarse, todo para poder apagar una misteriosa erupción que se ha originado en el palacio del padre de la novia: el soberano *Gyûmaoh*. Aquí tendremos ocasión de volver a ver al abuelo de *Gokuh* y a la guardiana del equilibrio entre el mundo de los muertos y los vivos.

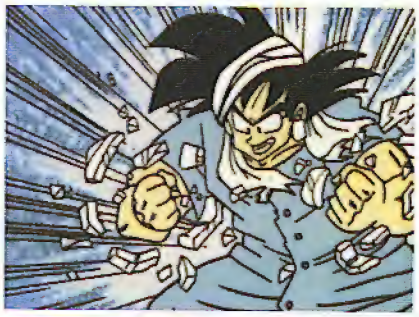
Dragon Ball Z es la secuela a una primera parte denominada **Dragon Ball**. Esta serie nos sitúa cinco años después de que nuestro héroe derrotara al hijo de *Piccolo Daimaoh* en el 23° Tenkaichi Budokai y nos prepara para una historia en la que todo cambiará para bien y para mal en la vida de *Gokuh* y compañía.

LA HERENCIA SAIYAN (ep. 1-5)
Después de cinco años de relativa tranquilidad, el peligro volvería a acechar a los terrestres, debido en primer lugar a la aparición de *Garlick Jr* (un poderoso ser vencido por *Gokuh*, *Piccolo*, *Klylin*, *Gohan* y *Kami Sama*) y a la llegada de un misterioso individuo procedente del espacio exterior. Su nombre sería *Raditz* y pertenecería a la poderosa raza espacial de los saiyans. Con el objetivo de encontrar a su hermano *Kakarotto* (conocido en la Tierra como *Gokuh*) para pedirle que se uniera a él en la misión de conquistar un planeta, este saiyan se quedaría sorprendido, ya que *Gokuh* no habría cumplido con la orden de exterminar a la raza humana para la cual fue encomendado. Enfadado, encontraría a su hermano y tras las presentaciones, *Gokuh* descubriría las raíces de su pasado, negándose a continuación a obedecer a su hermano mayor. Ante esta negativa, *Raditz* intentaría coaccionarle, secuestrando a *Gohan*. Sin poder hacer nada para impedirlo, *Gokuh* tendría que unir sus fuerzas a las de *Piccolo*. Estos dos guerreros lograrían plantar cara a *Raditz*, que moriría gracias al sacrificio de *Gokuh*. Pero el peligro no habría cesado, puesto que antes de pasar a mejor vida, *Raditz* les avisaría que en un año sus compañeros -más poderosos que él- llegarían a la Tierra para matarlos. *Vegeta* y *Nappa* estaban de camino...

BATALLA POR LA SUPERVIVENCIA: GOKUH VS VEGETA (ep. 6-35)
Motivados por la idea de conseguir la inmortalidad con el poder de las dragon ball, los dos compañeros de *Raditz* iniciarían su largo viaje hacia nuestro planeta. Mientras tanto, el entrenamiento para luchar contra los visitantes comienza con *Piccolo*, que sin perder un momento tomaría al pequeño *Gohan* y se lo llevaría a un yermo paraje en donde tendría que madurar muy rápidamente, a la vez que intentaría aprender a manejar su increíble potencial oculto. Por otro lado, Klylin, *Ten Shin Han*, *Chaoz*, *Yamcha* y *Yajirobee* irían al palacio de *Kami Sama* para perfeccionar su capacidad de combate.

El salto a la pantalla

Mientras, *Gokuh* se entrenaría en el Otro Mundo junto al *Kaioh* de la parte norte de la Vía Láctea y sus ayudantes *Bubbles* y *Gregory*, aprendiendo técnicas como el "*Kaioh ken*" o el "*Genkidama*".
El año de intervalo pasaría rápido y los saiyans llegarían a la Tierra dispuestos a todo. Tras revivir a *Gokuh*, los guerreros-Z intentarían sin éxito plantar cara a los recién llegados. Sólo la llegada de nuestro héroe evitaría más muertes, ya que durante su ausencia caerían *Yamcha* (a manos de un *Saibaiman*), *Ten Shin Han*, *Chaoz*, *Piccolo* y obviamente *Kami Sama*. Al final quedarían en pie *Klylin* y *Gohan*, que verían cómo serían salvados por *Gokuh* en el último momento. Tras deshacerse de *Nappa*, *Gokuh* mediría sus fuerzas con *Vegeta*, que había matado a su lacayo por su ineptitud. Una vez solos, el épico combate entre los dos guerreros llegaría hasta cotas insospechadas, agotando todos los recursos posibles. Esta lucha se decidiría en el último momento gracias a la inesperada ayuda de *Yajirobee* y *Gohan* transformado en Ohzaru). Pero la victoria no sería total debido a que *Gokuh* perdonaría la vida a un malherido *Vegeta*, dándole así la oportunidad de escapar. Próximo objetivo: el planeta Namek...



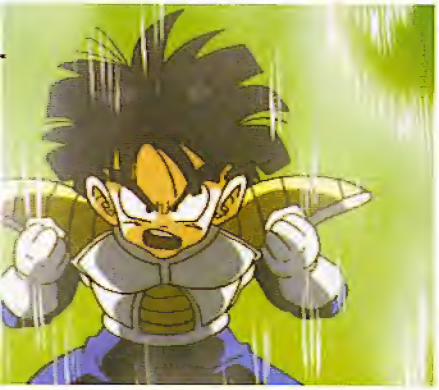
NAMEK: LA LUCHA POR LAS DRAGON BALL (ep. 36-84)

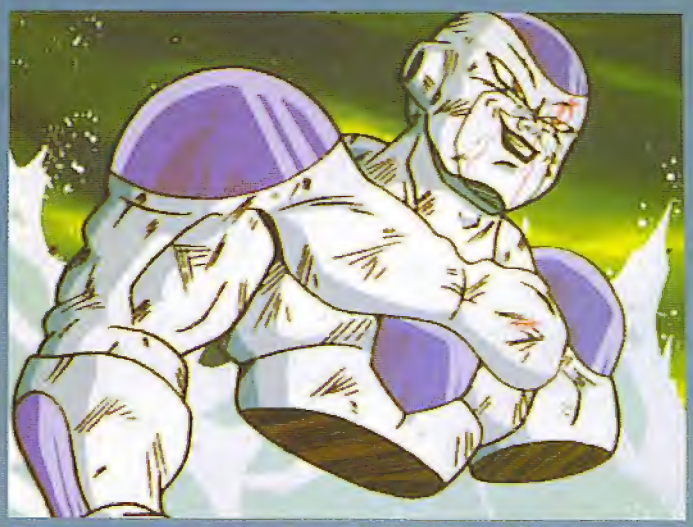
Tras varios preparativos, *Bulma* se lanzaría al espacio a bordo de la nave que había traído a nuestro planeta a *Kami Sama*, siendo cedida por el servicial *Mr. Popo*. De esta manera, viajaría hacia el planeta para encontrar unas nuevas dragon ball y revivir a sus amigos. Acompañada por unos recuperados *Klylin* y *Gohan*, lograría llegar a Namek después de un accidentado trayecto en el que se encontrarían con personajes tan curiosos como *Zarkuro* y *Raichi* o *Zeshin* (el muchacho de la nave espejo).
Allí, se encontrarían con el tirano espacial *Freeza* y sus lugartenientes *Zarbon* y *Dodoria*, además del orgulloso *Vegeta*. La lucha por las dragon ball estaba servida. En este juego de intereses, *Klylin* y *Gohan* entablarían amistad con un pequeño namek llamado *Dende*, que les presentaría a *Nail* y a *Saichoro* (padre de todos los Nameks). Éste último les cedería su dragon ball a la vez que despertaría sus poderes ocultos. Mientras, en la Tierra, un recuperado *Gokuh* emprendería el viaje hacia Namek a bordo de una nave diseñada por el *Dr. Brief*. Al mismo tiempo, en el planeta de *Kaioh*, los muertos en el enfrentamiento ante *Nappa* se entrenarían para poder ayudar a sus compañeros en un futuro.
En Namek, la lucha continuaba, y *Vegeta* empezaba a jugar un papel determinante eliminando a los poderosos *Dodoria* y *Zarbon*. Tras el fracaso de sus dos mejores soldados, *Freeza* tendría que recurrir a sus guerreros de élite, los denominados Ginew Tokusentai. Su fuerza sería superior a la del rebelde saiyan y sus dos nuevos aliados, que verían con impotencia cómo su derrota sería inevitable. Para su fortuna, *Gokuh* regresaría una vez más justo a tiempo y derrotaría sucesivamente a *Recoom* y *Burtta* (*Ghourd* había sido eliminado poco antes por *Vegeta*), dejando escapar a *Jeese*, que traería más tarde a su jefe, el temible *Ginew*. De nuevo, *Gokuh* se vería en situación de luchar contra un enemigo de nivel. El combate entre *Ginew* y *Gokuh* sería igualado, pero una serie de sucesivos "*Body change*" del primero acabarían con *Ginew* derrotado en el cuerpo de una rana.
Tras el duro combate, *Gokuh* tendría que pasar por la máquina regeneradora para curar sus heridas. Este periodo de tiempo sería aprovechado por *Gohan* y *Klilyn* verían en esta distracción una oportunidad para invocar al dragón sagrado. Una vez hecho esto, los tres muchachos invocarían al dragón, que les concedería dos de los tres deseos antes de desaparecer a causa de la muerte del *Saichoro*: el primero sería el de resucitar a *Piccolo* y el segundo el llevarlo a Namek. Cuando el

tirano se daría cuenta de lo que ocurría, sería demasiado tarde, dirigiéndose encolerizado al encuentro de esos tres muchachos y matando poco antes a *Neil*. Su llegada coincidiría con la reaparición de *Vegeta* que le plantaría cara. A pesar de ese esfuerzo, todo sería en vano puesto que gracias a varias transformaciones, *Freeza* subiría gradualmente de poder haciendo inútiles todos los intentos, incluidos los de un renacido *Piccolo* fusionado con *Nail*. La derrota se cerniría sobre los guerreros-Z, siendo el único brote de esperanza la llegada de un *Gokuh* recién salido de la máquina recuperadora.

LA LEYENDA DEL SUPERSAIYAN (ep. 85-107)

Ante un moribundo *Vegeta*, nuestro héroe escucharía la verdad con respecto a la desaparición del planeta Namek. En realidad, *Freeza* sería el causante de tal destrucción, contando primero con la resistencia del rey namek y después con la de *Barduck*, padre de *Gokuh*, que gracias a un poder de clarividencia vería como su "jefe" intentaría librarse de la amenaza que suponía para él el poder creciente de los saiyans (todo esto narrado en el primer especial de televisión). Después de lo contado, y tras observar la muerte de su hasta entonces rival a manos del cruel tirano, *Gokuh* emprendería un intenso y épico combate que acabaría por destruir el planeta Namek. Durante esta batalla, *Kakarotto* sufriría su primera transformación en supersaiyan a causa de la rabia de ver como *Klylin* moría también a manos de su enemigo. Mientras, todos los nativos del planeta eliminados por *Freeza* viajaban a la Tierra junto a *Vegeta*, *Gohan*, *Bulma* y la rana *Ginew* gracias al poder de las dragon ball terrestres. Pasado dos ciclos namekianos de las dragon ball, los exiliados namek encontrarían un planeta nuevo, pero antes se habría resucitado a los amigos perdidos. La tranquilidad había vuelto de nuevo, pero...





El salto a la pantalla

TRUNKS: EL MISTERIOSO MUCHACHO DEL FUTURO (ep. 108-123)

La derrota de *Freeza* a manos de *Gokuh* daría un poco de tranquilidad al Universo. Tras salvarse de la explosión de Namek decidiría quedarse un tiempo en el planeta Yadrath para aprender nuevas técnicas. Al mismo tiempo, en la Tierra, *Gohan* y compañía combatirían la reaparición del malvado *Garlick Jr.*, que gracias a la influencia del planeta endemoniado, se libraría de su encarcelamiento en la zona muerta. Este regreso terminaría en una nueva derrota a pesar de sus intentos por conquistar el mundo, ya que la intervención de *Piccolo*, *Klylin* y *Gohan* lo impediría. Tras esta amenaza, el peligro volvería a llegar a la Tierra a bordo de una nave espacial que transportaba en su interior a *King Cold* y a su hijo, *Mecha Freeza*. Salvado y curado por su padre, el renacido *Freeza* decidiría ir a la Tierra para matar a los humanos y acabar con *Gokuh* de una vez por todas. Pero sus planes no irían según lo previsto, ya que un misterioso joven supersaiyan acabaría con ellos en un instante. Más tarde, y ante la incredulidad de los guerreros-Z, este muchacho llamado *Trunks* les llevaría al lugar donde momentos después aterrizaría *Gokuh*. Aprovechando esta circunstancia, *Trunks* hablaría con el recién llegado, revelándole que era hijo de *Bulma* y *Vegeta* y que provenía de 20 años en el futuro, época en la que unos poderosos androides habían acabado con los guerreros Z y pretendían aniquilar a la raza humana. Además, su viaje serviría para darle una medicina para el corazón que impediría que muriera como hizo su versión del futuro; regresando *Trunks* poco después a su tiempo. Avisados de la inminente aparición de estos androides, el entrenamiento para hacer frente a estos nuevos enemigos comenzaría de inmediato, teniendo algún que otro paréntesis que sería "aprovechado" por *Gokuh* y *Piccolo* para aprender a conducir.

EL REGRESO DE LA RED RIBBON (ep. 124-167)

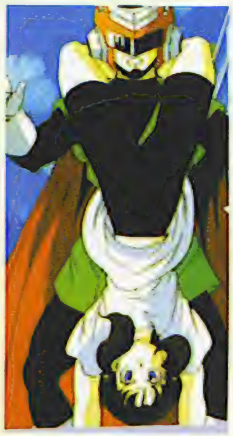
Tras dos años de intenso entrenamiento, *Gokuh* y compañía estarían dispuestos a luchar contra aquellos terribles androides, presentándose en el lugar que *Trunks* les había indicado. La espera no sería demasiado larga, puesto que los citados enemigos harían acto de presencia instantes después, sus nombres eran *A-19* y *A-20* (siendo este último el mismísimo *Dr. Gero* de la Red Ribbon). Después de ir a una zona desierta, *Gokuh* sería el primero en entablar combate, sufriendo durante éste una crisis cardiaca (a causa de no tomar adecuadamente el medicamento de *Trunks*). Esto último le haría abandonar la lucha, siendo salvado de una muerte segura por el orgulloso *Vegeta*. Este guerrero, que había logrado llegar al estado de supersaiyan destrozaría rápidamente al *A-19*. Mientras tanto, *Trunks* llegaría de su futuro para ayudar a sus amigos, encontrándolos cuando éstos buscaban al *Dr. Gero*. Su sorpresa sería mayúscula cuando comprobara que los androides de los que había avisado años atrás no eran los que se encontraban delante suyo. De todas formas, la cosa no tardaría en aclararse puesto que el ahuyentado *A-20* llegaría a su laboratorio, liberando a los androides que el joven del futuro conocía: eran los

modelos *A-17* y *A-18*. Tras matar a su creador y destrozar el mando que le permitía apagarlos, los androides liberarían al defectuoso *A-16*. Ignorando casi a los guerreros-Z (a los que derrotarían sin problemas), estos androides se pondrían de inmediato a buscar a *Gokuh*, para eliminarle y finalizar así la misión para la que estaban programados.
Las cosa estaba mal, pero para ponerlo aún más difícil, haría acto de presencia un misterioso ser que resultaría ser otro de los experimentos del fallecido *Dr. Gero*. Su nombre era *Cell*, y tenía en su cuerpo células de los mejores guerreros del universo (*Gokuh* y *Vegeta* incluidos). Su viaje desde otro futuro alternativo se realizó con el objetivo de absorber la energía sin límites de los *A-17* y *A-18*, para alcanzar así la perfección absoluta. Su aparición provocaría la fusión de *Kamisama* y *Piccolo*, puesto que su fuerza así lo hacía aconsejable. A pesar de los esfuerzos de este nuevo namek y de los demás guerreros-Z, el escurridizo ser lograría su objetivo, engullendo primero al *A-17* y después al *A-18*, ante la desesperación de *Klylin*. Este *Cell* perfecto resultaría invencible, derrotando casi sin esfuerzo a *Vegeta* y *Trunks* (que habían entrado en la sala del tiempo del templo de dios para hacerse más fuertes). Por todo ello, y para demostrar todo su potencial al mundo, decidiría jugarse el destino del planeta en un torneo de artes marciales denominado Cell Game, anunciando este evento por la televisión. Antes de participar en este mortal combate, *Gokuh* y compañía tendrían tiempo de enfrentarse a más androides (los 13, 14 y 15), derrotar al presunto saiyan de la leyenda en el Nuevo Vegeta y salvar al Nuevo Namek de la aniquilación total a manos de *Metal Coola*.

CELL GAME:
LLEGA EL SUPERSAIYAN 2 (ep. 168-199)

El reto estaba echado y los guerreros-Z comenzarían a ponerse a punto inmediatamente, quedándose *Gokuh* y *Gohan* al margen, ya que ellos, tras entrar una vez en la Sala del Espíritu y el Tiempo tenían suficiente, dedicando el resto del tiempo a pasarlo de la forma más relajada posible (lo que incluía la erradicación de toda clase de amenazas). Después de este periodo, donde la Tierra encontraría un nuevo dios en la figura de *Dende*, estos dos saiyans se reunirían con sus compañeros en el ring construido por el propio *Cell* para la ocasión. Allí, también haría acto de presencia el nuevo héroe de la Tierra, el invencible *Mr. Satán*, que intentaría sin éxito derrotar al bio-androide. Tras este combate, llegaría el turno para los saiyans, siendo *Gokuh* el primero en enfrentarse al nuevo *Cell*. Este combate resultaría intenso e igualado, pero *Kakarotto* optaría por retirarse tras comprobar que su enemigo tenía más potencial que él, cediéndole el turno a su hijo *Gohan*.
Este segundo round sería aún más emocionante, deparando momentos dramáticos para el joven saiyan. *Gohan* liberaría todo su poder al ver como sus amigos sufrían una brutal paliza a manos de los *Cell Jr* (versiones SD de *Cell*) y al observar

El salto a la pantalla



también como el bondadoso *A-16* moría cruelmente a manos del bio-androide. Llegando al segundo nivel de supersaiyan, el hijo de *Gokuh* dejaría al borde de la derrota a *Cell* (liberando de paso al *A-18*). El orgullo del androide haría que antes de caer derrotado decidiera explotar, destrozando el planeta. Sin embargo, *Gokuh* realizaría un supremo sacrificio: se lo llevaría al planeta de *Kaioh* con el Shunkanido, evitando un desastre planetario pero muriendo junto al propio *Kaioh*, *Bubbles* y *Gregory*. Sin embargo, los problemas no acabarían aquí, ya que el monstruo sobreviviría, apareciendo de nuevo ante *Gohan*. En un último esfuerzo, la invención del *Dr. Gero* acabaría siendo destruido gracias a un "*Kame hame ha*" de *Gohan*, que sería ayudado por la fuerza espiritual de su fallecido padre y por *Vegeta* (que le distraería durante un instante vital). Después de haber acabado con esta amenaza, la vida volvería a la normalidad (salvo en casa de *Chichi*), quedando el increíble *Mr. Satán* como campeón del Cell Game y salvador de la humanidad. Por otra parte, *Trunks* volvería a su tiempo y eliminaría a los androides y a *Cell*, mientras que en el Otro Mundo *Gokuh* participaría en un Torneo de Artes Marciales organizado por el *Dai Kaioh Sama*, finalizando dicho campeonato en un empate ante *Paiku-Han*.

EL 25 TORNEO DE ARTES MARCIALES (episodios 200-232)

Tras siete años de paz, el mal volvería a amenazar la Tierra. Primera parada: el 25º Torneo de artes marciales. En este campeonato se reunirían algunos de los guerreros-Z, destacando *Gokuh* (entre los vivos por un día gracias a *Uranai Baba*), *Gohan* (alias *Great Saiyaman* en sus ratos libres), *Videl* (hija de *Mr Satán*), *A-18*, *Trunks* y *Goten* (hijo de *Gokuh*). En dicho torneo aparecerían nuevos luchadores como *Kaioh Shin*, *Kibito*, *Spopobitch* y *Yamu*. Después de decidir los emparejamientos y de celebrarse el torneo junior (con victoria para *Trunks*), la reunión explotaría con motivo del cuarto combate que enfrentaba a *Gohan* y *Kibito*, puesto que de forma sorpresiva, el primero vería cómo se le extraería la energía gracias a un extraño utensilio. Tras este ataque, *Yamu* y *Spopobitch* huirían del lugar, siendo seguidos a distancia por *Kaioh Shin*, *Gokuh* y algunos guerreros-Z, uniéndose más tarde *Gohan* y *Kibito*. Durante el trayecto, *Kaioh Shin* revelaría las intenciones de los perseguidos, que no eran otras que darle la energía de *Gohan* al malvado mago *Babidi* para que liberara de su huevo al poderoso ser conocido como *Majin Boo*.

La persecución terminaría en la entrada de la nave de *Babidi*, viendo como *Darbura* -lugarteniente del mago- mataría a *Kibito* y convertiría en piedra a *Piccolo* y *Klylin*. Esa provocación haría que los guerreros-Z y su acompañante, se introdujeran en el vehículo espacial. Los primeros contrincantes no serían problema para *Gokuh* y *Vegeta*, que derrotarían con facilidad a *Yako* y *Pui Pui* respectivamente. Sin embargo, tras un enfrentamiento entre *Darbura* y *Gohan*, *Babidi* liberaría la parte malvada de *Vegeta*, provocando así un combate con el que proporcionar la energía necesaria para liberar a *Boo*. Al mismo tiempo, *Mr Satán* sería el ganador del 25º Torneo al derrotar a *A-18* (que se había dejado vencer a cambio de una gran cantidad de dinero).

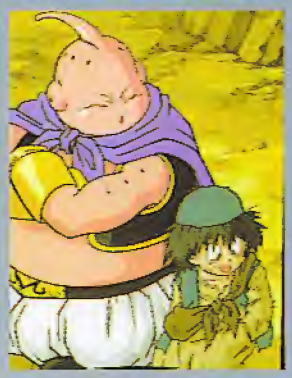
MAJIN BOO: EL ENEMIGO DEFINITIVO (episodios 233-288)

Liberado de su encierro, el temido ser resultaría ser algo diferente de lo esperado por *Babidi*. Tras eliminar a *Darbura* (que se había reído de él), el rechoncho individuo seguiría las órdenes de su amo, dejando a *Gohan* y *Kaioh Shin* al borde de la muerte. Pero *Vegeta* (que había noqueado poco antes a *Gokuh*) irrumpiría antes de que *Boo* diera el golpe de gracia a sus enemigos, enfrentándose a continuación con el rosado ser. Esta lucha resultaría altamente impactante, siendo observada por unos recuperados *Piccolo* y *Klylin*, junto a *Goten* y *Trunks* (que se habían ido del Torneo para ver al monstruo). A pesar de alcanzar el nivel dos de supersaiyan, *Vegeta* no lograría parar los pies a *Boo*, intentando un último sacrificio que acabaría con la vida del príncipe. De todas formas, este heroico acto no serviría de nada, teniendo que huir el resto de los guerreros-Z del lugar y refugiándose en el templo de *Dende* junto a un recuperado *Gokuh*.

El peligro para la humanidad había vuelto y los superluchadores de la Tierra estaban impotentes ante el poder de *Boo*, pero una vez más nuestro saiyan favorito tendría la solución: la técnica de la fusión aprendida de los *Metamoru* en el Otro Mundo. Buscados por *Babidi* y *Boo*, *Goten* y *Trunks* serían los candidatos para embarcarse en esta aventura. *Gokuh*, además de enseñarles la técnica de "*Fusión*", les obsequiaría con una demostración del tercer nivel de supersaiyan, ganando tiempo así para que el hijo de *Vegeta* consiguiera el radar de las dragon ball (que serían utilizadas para revivir a los muertos ese día).

Una vez de vuelta al Otro Mundo, nuestro héroe se encontraría en el planeta de los *Kaioh Shin* a *Gohan*, que estaría entrenándose con la espada Z. La rotura de la mencionada arma liberaría a un *Ro Kaioh Shin*, que aportaría una nueva esperanza al decir que podía sacar a la superficie el poder oculto de *Gohan* (siempre a cambio de una chica bien guapa, claro). Mientras, en la Tierra los dos pequeños saiyans lograrían llevar a cabo con éxito la fusión, dando vida así a *Gotenks*. Sin embargo, un rayo de esperanza nacería con la aparición de *Mr Satán*: utilizando una serie de trucos conseguiría ganarse la amistad de *Boo* y convencerle de que no tenía sentido matar por matar. Viviendo en compañía del demonio y de su mascota -el perrito *Bee*-, *Mr Satán* traería una frágil paz al mundo que se rompería con la irrupción de la parte más malvada de *Boo*. De nuevo, con la destrucción absoluta como meta principal, *Boo* aniquilaría a la raza humana y engulliría a buena parte de los guerreros-Z.

La rabia por esta última acción llevaría a la fusión a luchar al tope de sus posibilidades, poniendo a su contrincante al borde de la derrota. El tiempo de duración de la fusión impediría su destrucción, dando tiempo a *Boo* a regenerarse. Aun así, y cuando todo parecía perdido, la aparición de *Gohan* (que había terminado su entrenamiento en el otro mundo) aportaría una nueva esperanza. Pero todo sería un espejismo, ya que *Boo* absorbería a *Gotenks* y *Piccolo*, volviéndose así más fuerte que el nuevo *Gohan*. Su muerte parecería segura, pero



El salto a la pantalla

Mr. Satán, Dende, Ten Shin *Han* y un revivido *Gokuh* evitarían este hecho. Reunidos de nuevo, la fusión de padre e hijo parecía inminente (gracias a los pendientes *Potara* entregados por *Ro Kaioh Shin*), pero la astucia del monstruo *Boo* resultaría decisiva, ya que conseguiría engullir a *Gohan*, dando así con un potente ser que haría imposible cualquier resistencia.

Afortunadamente, un reaparecido *Vegeta* se fusionaría con *Kakarotto* dando paso a *Vegetto*, ser que tras llegar al estado de supersaiyan demolería al poderoso ser. Las artimañas del nuevo saiyan le llevarían al interior de *Boo*, liberando a sus amigos engullidos. Tras salir de su interior, *Gokuh* y *Vegeta* (que se habían separado nada más entrar en el monstruo) observarían con estupor cómo *Boo* cambiaría otra vez de forma, retornando a su forma original. El terror se apoderaría de todos al ver cómo el demonio destruiría la Tierra, salvándose *Gokuh*, *Vegeta*, *Mr Satán* y *Dende* gracias a la intervención del nuevo *Kaioh Shin* -fusión de *Kaioh Shin* y *Kibito*-, que les llevaría al planeta de esos dioses. En Kaioh Shin kai tendría lugar la batalla definitiva, teniendo como factores determinantes en la victoria final, la inteligencia de *Vegeta* y el poder del "*Genkidama*" de *Gokuh*, realizado gracias a la intervención del milagroso *Mr. Satán*, que convence a los incrédulos terrestres (que habían sido revividos gracias a las dragon ball del Nuevo Namek). Por fin, la Tierra volvería a respirar en paz y nuestros amigos volverían a la vida normal, acompañados de un nuevo colega: *Mr. Boo* (liberado por el malvado *Boo* durante el combate final).

BYE BYE DRAGON WORLD, PRIMERA PARTE (episodios 289-291)

El tiempo pasaría inexorablemente para nuestros amigos, pero las ganas de luchar y entrenarse no desaparecerían. Diez años después y con motivo de un nuevo Torneo de artes marciales, los guerreros-Z volverían a reunirse. En esta reunión participaría la joven nieta de *Gokuh* y *Mr Satán*, llamada *Pan*. Un misterioso luchador llamado *Oob* sería descubierto por *Kakarotto* como la reencarnación del monstruo *Boo* (algo que el propio saiyan pediría como un favor a *Enma Daioh*). Emparejados gracias a un truco de *Mr. Boo*, *Gokuh* mediría sus fuerzas con *Oob* (que había participado en ese torneo para ganar dinero para poder comprar así alimentos para su pobre pueblo). Tras ver su potencial, *Gokuh* decidiría tomarle como alumno, ya que le apasionaba formarlo y poder luchar de esta forma con un gran rival. Así, abandonaría a sus amigos y familiares hasta la futura llegada del terrible tirano *Pilaf*. La leyenda continuaría en **Dragon Ball GT**...

OBJETOS...

El compañero inseparable

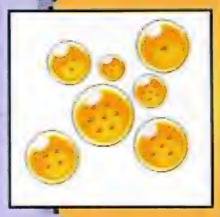
Una de las facultades gráficas más impresionantes de *Akira Toriyama* es la facilidad que tiene para dotar a sus objetos de un gran realismo, aunque se trate de la maquinaria más ficticia. Aunque en Dragon Ball los objetos no son tan diversos como en Dr. Slump, sí son esenciales para el transcurso básico de la historia.

DB RADAR

(Radar Dragon Ball)
- Tomo 1, pág. 10 -

Lo inventó *Bulma* para poder seguir la pista a las Dragon Ball. Sin este pequeño aparato resultaría casi imposible encontrarlas.

BOLAS DE DRAGÓN



En torno a estas pequeñas bolas gira la trama central de toda la serie. Al reunir las siete bolas que existen, el dragón sagrado *Shenron* aparecerá y concederá un deseo, después del cual las siete bolas se esparcirán por toda la Tierra, convirtiéndose en piedras durante un año, al cabo del cual se podrán volver a detectar por el radar.

CHOSHINSUI

(recipiente de agua sagrada)

La auténtica agua sagrada: bebiendo de ella y solamente si tienes un gran poder oculto, tus fuerzas se multiplicarán.

BASHUSEN

(abanico mágico)

Si se agita una vez, crea un viento huracanado. Si se agita dos veces crea una tempestad. Si se agita una tercera vez crea una gran tempestad.

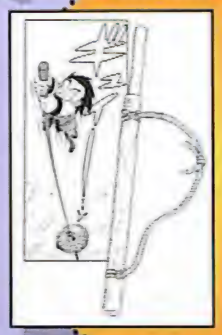
ESPADA YAMCHA

Utilizada para "atracar" a los intrusos que entraban en su territorio (crearía moda).

AMETRALLADORA DE LUNCH

Al estornudar y volverse rubia, aparece de no se sabe dónde.

NYOIBO



(Bastón mágico)
- Tomo 1, pag. 9 -

Gokuh lo llevará siempre con él en sus primeras aventuras, hasta que tenga que retornar a su lugar de origen, conectando la torre de Karin con el Templo de Dios. El bastón fue un regalo de su abuelo *Son Gohan*.

SWITCH

Invento de *Bulma* para reducir el tamaño del cuerpo.

CAPARAZÓN KAME SENNIN

Lo lleva puesto siempre como parte de un entrenamiento que consiste en llevar algo pesado para adquirir más agilidad y rapidez. Hay diferentes variedades de peso: 30, 50 y 100 kg. *Gokuh* y *Krylin* también las utilizaron en su entrenamiento con Kame Sennin.

HOI POI CAPSULE

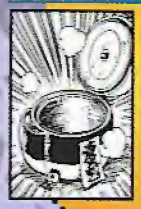
(cápsulas Hoi Poi)
- Tomo 1, pag. 25 -

El *Dr. Brief* consiguió crear una gran empresa y ser multimillonario gracias a estas cápsulas, que reducen cualquier objeto por grande que sea.

OBJETOS

EL COMPAÑERO INSEPARABLE

RECIPIENTE PARA HERVIR ARROZ



Piccolo Daimaoh fue encerrado hace mucho tiempo en este recipiente por el *Maestro Mutaito*.

SENZU

(Alubia mágica) Aportan el alimento de diez días, además de curar heridas y hacer desaparecer el cansancio.

BOLA DE ADIVINACIÓN DE BABA

Se puede ver cualquier lugar del mundo que se desee. Muy utilizada para que nuestros amigos se puedan observar mientras combaten.

ESPADA DE YAJIROBEE

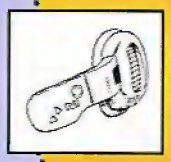
Con ella corta hasta monstruos y demonios, muy útil en la batalla contra *Vegeta*, ya que esta espada le cortó la cola cuando se transformó en Ohzaru (mono gigante).

ESPADA DE GOHAN

Venía incluida con el traje que le dio *Piccolo* cuando se entrenó con él.

SCOUTER

(medidor de fuerza)



Mide la fuerza física y la energía de una persona, y localiza dicha fuerza por alejada que esté del aparato receptor. Según el modelo, está expuesto a sobrecargas por la medición.

MECHA CHAIR

(silla mecánica de Freeza)
Con esta silla se desplazaba el tirano *Freeza* en sus primeras apariciones.

BOLAS DE DRAGÓN DE NAMECK

Polunga, el dragón sagrado de estas siete bolas, a diferencia del dragón terrestre, concede 3 deseos, recitados en el idioma namek. Las Dragon Ball de Namek son de tamaño muy superior a las terrestres.

CHOSHINSUI

(Tetera de agua sagrada)

Gracias a este recipiente, *Gokuh* adquirió mayor velocidad y agilidad para vencer a *Tao Pai Pai*.

NAVE ESPACIAL CAPSULE CORP.

El *Dr. Brief*, genio de genios en lo que a mecánicos se refiere, construye esta nave espacial para que *Gokuh* pueda llegar a Nameck. Construiría otra igual para que *Chichi* y demás también fuesen a Nameck, pero nunca llegó a despegar.

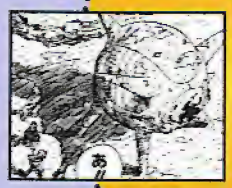
SEMILLA SAIBAMAN

De ellas nacen guerreros con un potencial de combate bastante alto -para el nivel humano se entiende-. Las utilizan los guerreros de *Freeza* cuando creen que su adversario no tiene nivel para luchar contra ellos mismos (son de cultivo y recolección inmediata).

MÁQUINA REGENERADORA

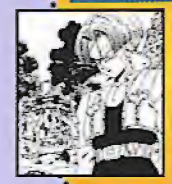
Máquina con una alta tecnología que consiste en sumergir al soldado malherido en un líquido especial, recuperándose totalmente al cabo de unas horas. Hay dos tipos de máquinas regeneradoras. El modelo moderno tarda instantes en curar, mientras que el antiguo tardaba horas.

NAVE DE NAMECK



Con esta nave vino *Kamisama* a la Tierra, supuestamente enviado por *Katatsu*. *Popo* se la entregaría a *Bulma*, *Krylin* y *Son Gohan* para ir a Nameck lo más rápidamente posible.

MÁQUINA DEL TIEMPO II



Esta segunda máquina la utilizó *Cell III* -tras robársela a *Trunks III*- para viajar a nuestro presente y empezar la búsqueda de la perfección.

NAVE DE FREEZA

Freeza se dirigía a conquistar los planetas en esta nave.

MEDICINA

Gokuh, tan fuerte como parece, no pudo con los ataques al corazón que tenía por tanto poder acumulado. *Trunks*, le trae del futuro esta medicina para poder evitar la muerte del único luchador capaz de derrotar a los androides.

NAVE ESPACIAL DE KING COLD

Todos notaban que una fuerza maligna se acercaba a la Tierra: *King Cold* y su hijo *Freeza* "recuperado" se aproximaban a la Tierra en esta nave, con la intención de aniquilarla (a confianza nadie les ganaba).

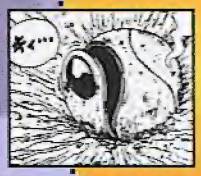
FREEZA FOLLOWER BEAM GUNS

Los soldados de *Freeza* más débiles, los que no son capaces de lanzar ni un miserable Energy Ha, necesitan esta arma para poder defenderse.

ARMADURA

Armadura de gran resistencia que tienen todos los guerreros de *Freeza*, se adapta perfectamente a cualquier cuerpo y cualquier cambio en el estado, como se demuestra en la transformación a Ohzaru, que tienen los saiyans.

ROUND SPACESHIP



Pequeñas pero prácticas. Estas "bolas" permiten que los saiyans vayan de planeta en planeta en corto espacio de tiempo.

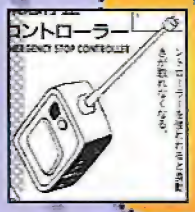
LA ESPADA DE TRUNKS

No es muy normal que los saiyans tengan armas, quizá sea por pura estética. Pero se demostró lo que cortaba la espada cuando *Trunks* se enfrentó a *Freeza* y a su padre.

MÁQUINA DEL TIEMPO

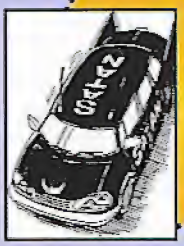
Después de la muerte de todos los guerreros-Z, a causa del ataque de los androides, *Bulma* dedicó todo su tiempo y saber en realizar esta máquina del tiempo. De esta manera, *Trunks* pudo avisar a *Gokuh* y compañía de la amenaza de los androides.

EMERGENCE STOP CONTROLLER



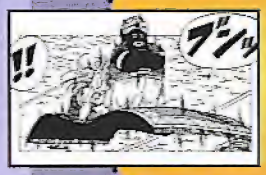
Muchas aspirinas se tuvo que tomar *Klylin*, por los dolores de cabeza que le entraban por culpa de este pequeño aparato, con el que se supone que tenía que desconectar a *A-18* para que *Cell* no la absorbiera.

VEHÍCULO DE SATÁN



El campeón número uno de la Tierra se tenía que lucir incluso con su coche. Con este vehículo, Satán llegó convencido de ganar el Cell Game.

ALFOMBRA MÁGICA

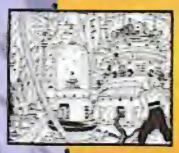


La alfombra de Popo, no es una alfombra normal y corriente, aparte de volar tiene una velocidad increíble, capaz de llevarlos al otro lado del planeta en un momento.

OBJETOS

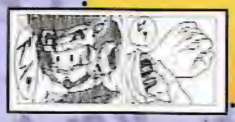
EL COMPAÑERO INSEPARABLE

COMPUTADORA



Este aparato mantiene el "embrión" de *Cell* en vida para su crecimiento dentro de unos años, tal y como el *Dr. Gero* planeaba.

GREAT SAIYAMAN WATCH



Otro invento de *Bulma*, esta vez para *Son Gohan*. Con este reloj puede convertirse en "superhéroe" sin que nadie lo reconozca.

CÁPSULAS ANDROIDES

Se trata de unas cápsulas de hibernación donde descansan los androides 13, 14, 15, 16, 17 y 18 hasta que sean despertados.

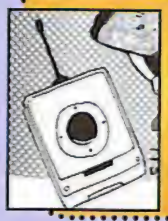
MEDIDOR DE FUERZA MAKAI

Utilizada por éstos para buscar una buena fuente de energía y suministrársela a *Majin Boo*.

ABSORBEDOR DE FUERZA MAKAI

Gohan es el primero y único en probarla, le acaba absorbiendo hasta la última pizca de energía.

CONTROL DESTRUCCIÓN ANDROIDES



Invento de *Bulma* para poder desactivar a los androides 16, 17 y 18. Pudo construirlo gracias a los planos que *Trunks* y *Klylin* recuperaron del laboratorio del *Dr. Gero*.

Z SWORD

Son Gohan se entrena en el planeta de los Kaioh con esta espada muy pesada y en realidad inservible para el combate, ya que se rompe con "facilidad"...

RELOJ DE ARENA

Este reloj fue utilizado por *Piccolo* para ganar un poco de tiempo antes del enfrentamiento contra *Súper Boo*.

LA BOLA DE CRISTAL DE BABIDI

Como cualquier otra bola de cristal (como la de la Baba), sólo sirve para ver lo que está ocurriendo en otros lugares.

PUNCH MACHINE

Para elegir los participantes del torneo de las artes marciales, ya no se hacen las preliminares, sino que se deciden golpeando a esta máquina. Los que la golpeen más fuerte serán los finalistas.

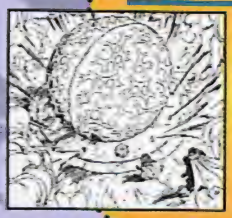
GAMEPOY

Otra trampa de *Satán* para que *Boo* cayese derrotado ante él. Esta miniconsola, tiene una bomba en su interior. Sin embargo, a *Boo* le molestó más perder la partida que la explosión del aparato.

ESPADA DE DARBURA

Consigue dejar boquiabierto a su adversario, puesto que aparece de la nada.

BOLA SELLADA



En el interior de esta inmensa bola se esconde uno de los seres más poderosos y temibles (no por su aspecto, sino por su crueldad), que no es otro que el *Majin Boo*.

CAJA DE BOMBONES

Como a *Boo* le gustan los dulces, no se lo pensó dos veces y se tragó toda la caja que *Mr Satán* le había dado. El ingenuo de *Boo* no se podía imaginar que estaban envenenadas (aunque poco efecto le hicieron, la verdad).

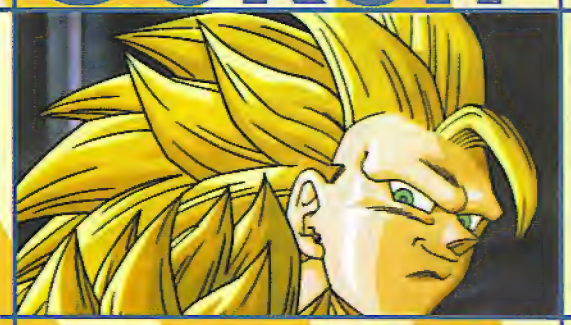
PERSONAJES

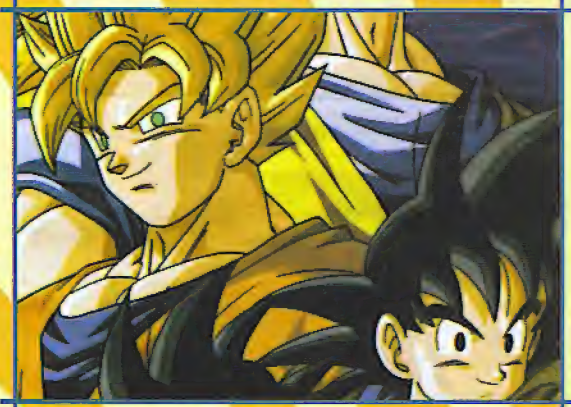
Los protagonistas

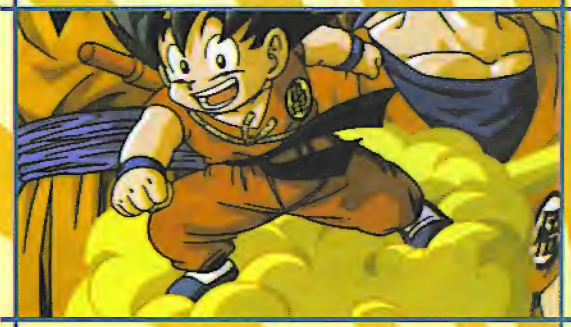
Los protagonistas son, sin ninguna duda, el verdadero motivo del éxito de DB. Aquí reflejamos tan sólo algunos de los principales personajes que han intervenido muy directamente en el transcurso de los acontecimientos.Las descripciones tienen una función más bien representativa, puesto que hablar largo y tendido de cada uno hubiera ocupado demasiado espacio, así que hemos realizado un listado a modo de guía.

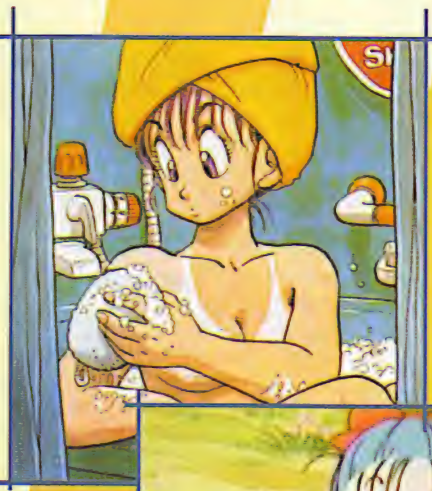
Gokuh

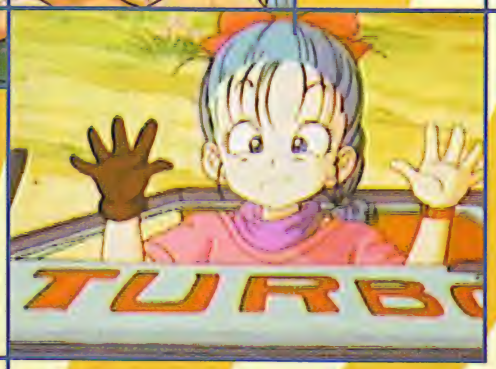
Protagonista principal de la serie. Comienza su andadura con 12 años (no 14 como él creía) y muere a los 28 años sacrificando su vida para salvar al planeta de una destrucción segura. Durante su vida mejora constantemente su técnica de combate para consolidarse como el número 1 de las artes marciales, aunque muchos discutirían este punto. De esta forma, después de derrotar al mismísimo *Piccolo Daimaoh*, ganar el 23º Torneo de las Artes Marciales, combatir a los saiyans y derrotar a *Freeza* en Namek, alcanza un poder exageradamente alto. Pero no acabarían ahí los retos para él, ya que después se vería obligado a enfrentarse a los poderosos androides de la Red Ribbon (ejército que derrotó en su infancia) y a un ser genéticamente creado para alcanzar la perfección: *Cell*. Su último reto ha sido *Boo*, su enemigo más poderoso, y ante el cual nuestro héroe alcanza el tercer grado del poder saiyan. Además, durante los enfrentamientos contra este enemigo, *Gokuh* vuelve a vivir y tras derrotar a *Boo* goza de una pacífica y próspera vida. Pero durante la celebración del último Torneo conoció a *Oob*, al cual decidió entrenar para llevarle por la senda del bien. Debido a la descendencia de su raza, los saiyans, su poder crece considerablemente con cada combate librado, es el fenómeno llamado Zenkai Power. Entre sus maestros figuran divinidades como *Kame Sennin, Mr. Popo, Dios, Karin* o *Kaioh*, que han intervenido con su enseñanza en los momentos más cruciales. *Son Gokuh* se casó con *Chichi* y tuvo dos hijos, *Gohan* y *Goten*, fiel reflejo de su entrañable personalidad. Con la llegada de *Pan* -hija de *Gohan* y *Videl*-, *Gokuh* se convirtió en abuelo.











Bulma

Esta muchacha conoce a *Gokuh* cuando a los 16 años emprende la búsqueda de las DB. Desde entonces sigue de cerca las aventuras de éste y, aunque no puede ayudar físicamente en los combates, sus conocimientos tecnológicos serán igualmente de gran ayuda. Tras años de aventuras, hereda la Capsule Corp y tiene dos hijos con *Vegeta: Trunks* y *Bra*.

Umigame

Tortuga habitante de la Kame House. Confidente de *Kame Sennin*, se trata de un personaje entrañable y pacífico. Supera los 1.000 años de edad, muchos de ellos invertidos en el empeño de controlar los bajos instintos de su amo.

Kame Sennin

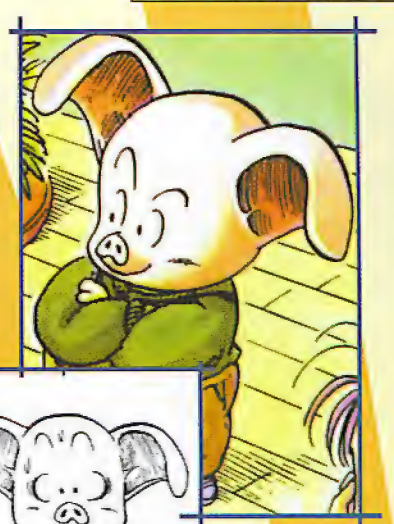
Sobrepasa los 600 años de edad y fue discípulo del gran maestro *Mutaito*. Durante mucho tiempo se consolidó como el hombre más fuerte del mundo, hasta que la nueva generación, representada por *Gokuh* y Klylin, llamó a su puerta para solicitar su entrenamiento. Aunque tiene una debilidad incontrolable hacia el sexo femenino, su mente juega un papel primordial en muchos momentos críticos.

Kinton

Esta nube amarilla es un aliado inseparable de *Gokuh* en sus primeras aventuras. Es un trozo de una gran nube estacionada en el cielo. Todo hace pensar que se trata de un ser más que de un objeto, y se queda sin trabajo cuando los personajes comienzan a volar. Sin embargo, *Son Gohan* no tendría inconveniente en recuperarla en la nueva etapa de la serie.

Woolong

De puerco (en el buen sentido) aspecto y de pervertido carácter, es un astuto personaje que acaba apreciando el valor de la amistad. Posee la habilidad de transformarse en cualquier cosa durante el período de 5 minutos, y es por esto que Bulma decide unirle al grupo.



Toninjinka

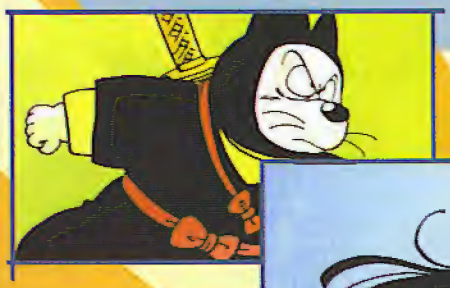
Es el líder de la banda de los conejos. Posee el poder de convertir a la gente en zanahorias con sólo tocarla. Un día llegó Gokuh y lo envió a la luna junto a sus lacayos, los Usagi Dan.

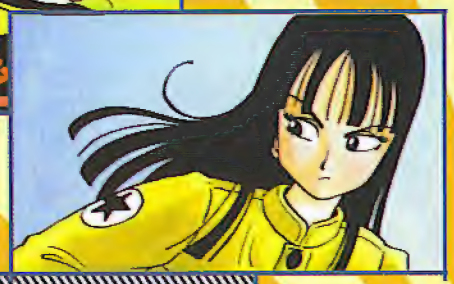
Mai y Shaal

Fieles servidores de *Pilaf*. La primera es una chica morena ataviada con un uniforme militar gris y el segundo es un humanoide-lobo vestido de ninja. Aunque algo torpes, causaron más de un problema a *Son Gokuh* en la búsqueda de las DB.

Pilaf

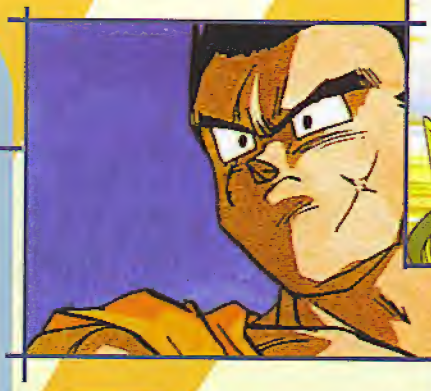
Fue sin duda el primer enemigo obsesivo de *Gokuh* y sus amigos. A pesar de su patética ridiculez, este ser de color azul hará lo imposible por conseguir las DB, usando los más variopintos exoesqueletos, armas y fortalezas ayudado por sus dos leales sirvientes. Tras fracasar en el primer intento de dominar el mundo, libera a *Piccolo Daimaoh* de su embrujo, sin obtener mucha más suerte que en las ocasiones anteriores. A pesar del escarmiento, volvería a aparecer (sólo en la serie de TV) y a encontrarse con un *Gokuh* ya adulto, que volvería a rendirle cuentas.

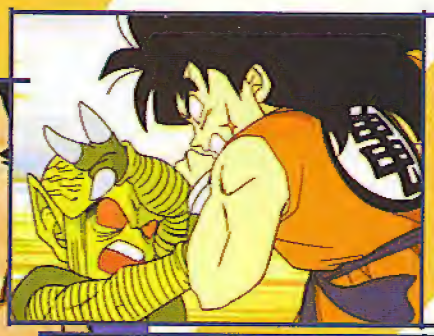


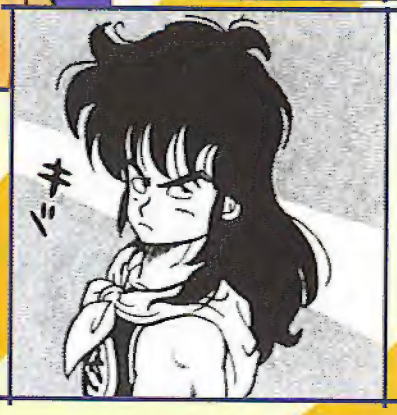


Yamcha

El primer rival fuerte de *Gokuh*. Es uno de los personajes que más evoluciona físicamente a lo largo de la serie. Comienza siendo un arrogante ladronzuelo con fobia a las mujeres y sin claras intenciones que acabará convirtiéndose en todo un seductor. Siempre es el primero en recibir galletas y, debido a su condición de simple humano (junto a Klylin, el único del grupo de luchadores), se queda estancado cuando sus compañeros empiezan a evolucionar y a transformarse rápidamente. Acaba convertido en un playboy, abandonando completamente la lucha.

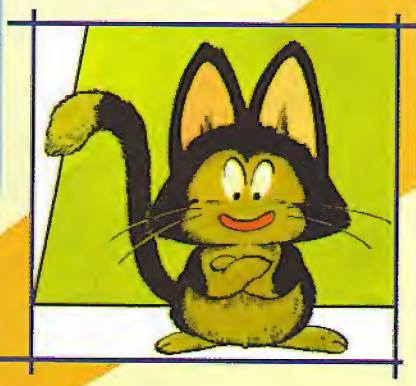






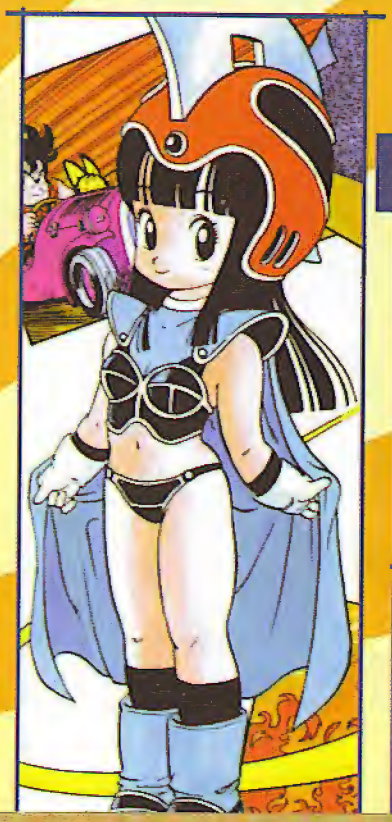
Poal

Inseparable compañero de Yamcha. Este pequeño ser de aspecto felino y poderes idénticos a *Woolong* está constantemente pendiente de su amigo. Fiel e ingenuo, se unió al grupo de personajes que pasaron a segundo plano después de la llegada de los saiyan. Por cierto, agradeceríamos cualquier aclaración respecto a su sexo.



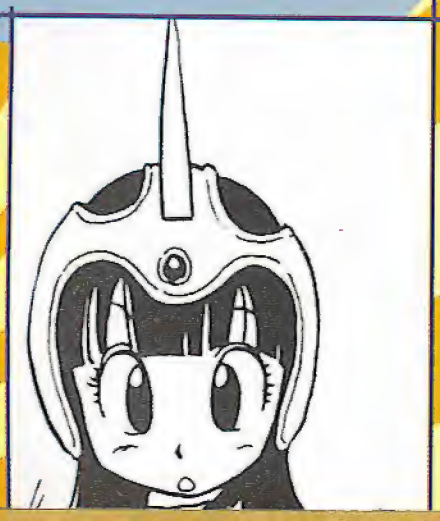
Chichi

Hija del terrible *Gyumaoh*, en su primera aparición era una niña mimada, que influenciada por las revistas del corazón se encaprichó de *Gokuh*. Años más tarde, ya adulta, volvió a la escena y acabó casándose con *Gokuh*, tras demostrar sus dotes de luchadora al participar en el 23° Torneo de Artes Marciales. Después de tener su primer hijo (*Gohan*), cambió de carácter y pasó a convertirse en una madre ejemplar y recia, quizá para compensar la falta de interés de *Gokuh* por el papel de padre. *Son Goten* sería su segundo hijo y *Pan* su nieta. A pesar de que se puede considerar gruñona y hasta cierto punto irritante, conserva la frescura y gracia que encandiló a *Gokuh*.



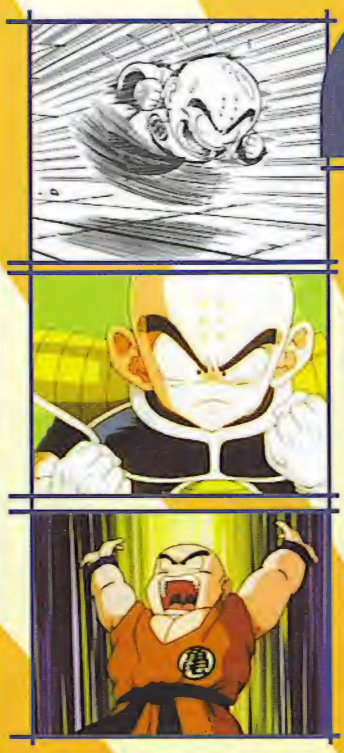
Gyuumaoh

Antiguo alumno junto a Gohan (el abuelo adoptivo de Gokuh) de Kame Sennin. El padre de Chichi, aunque de aspecto temible, se acaba descubriendo como un abuelo cariñoso totalmente entregado a su familia y en especial a su descendencia, su bisnieta Pan y sus dos nietos Gohan y Goten.



Shenron

Una vez reunidas las míticas DB, hace aparición este majestuoso dragón. Aunque en un principio concede un sólo deseo, Dende, cuando se convierte en Kami Sama, logra que conceda dos. Este ser de carácter rudo y temible, conocerá la muerte a manos de *Piccolo Daimaoh* para después volver a revivir.



Klylin

Este personaje de corta estatura, es un individuo mezquino y egoísta que primeramente se dedica a rivalizar con su compañero de entrenamientos, *Son Gokuh*, para pasar a convertirse en un amigo fiel y abierto. Aunque no pierde la inseguridad que le caracteriza a lo largo de la serie, su gran voluntad le lleva a seguir a *Gokuh* en todas sus aventuras y llega a hacer frente a seres tan poderosos como el mismísimo *Freeza*, a pesar de que su poder no alcanza ni mucho menos el de los supersaiyans. Después de muchos años consigue encontrar su pareja ideal en un antiguo rival, la *A18*, con la cual tiene una preciosa hija, *Marron*. Después de aparecer con un nuevo look -que incluye una notable melena-, se enfrentaría junto a *Gokuh* y los demás a la amenaza de *Majin Boo*. Tras la desaparición de este ser, *Klylin* se convertiría en un respetable hombre de negocios.

Lunch

Esta chica morena, débil de carácter y físico, parece inofensiva, pero sufre una terrible transformación cada vez que estornuda. Se convierte en una rubia explosiva de carácter agresivo que pone en más de un aprieto a *Gokuh* y sus amigos, aunque también es cierto que su arsenal de armas les ha servido de ayuda. Desapareció tras el combate contra *Piccolo*, detrás de *Ten Shin Han* (que le robó su corazón) y nunca más se supo de ella.

Ranfan

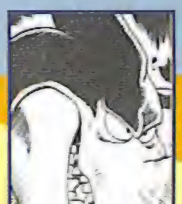
Luchadora que aprovechando su exuberante aspecto paraliza a los luchadores del sexo contrario. Intentó ganar el 21° Torneo pero se encontró con *Nam*, cuyo propósito era mucho más puro que todo eso y la derrotó.

Nam

Luchador hindú que aunque no esté a favor de la violencia, participa en el 21° torneo con la idea de ganar el primer premio y llevar agua a su poblado, víctima de la sequía. Tras perder con *Son Gokuh*, es ayudado por *Kame Sennin* en el tema del agua.

Guiran

Monstruo híbrido entre dragón y dinosaurio, que se enfrenta con *Gokuh* en un apasionante combate en el 21° torneo. Utiliza su glue glue gum para inmovilizar al adversario y vapulearlo.



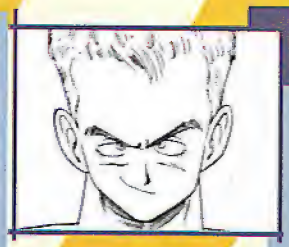
Bacterian

Siguiendo la línea de la serie original, este otro enorme luchador, se aprovechaba de su aliento y del olor que desprendía para paralizar al rival y aplastarlo. Finalmente fué vencido por *Klylin* en el 21° Torneo.

Los protagonistas

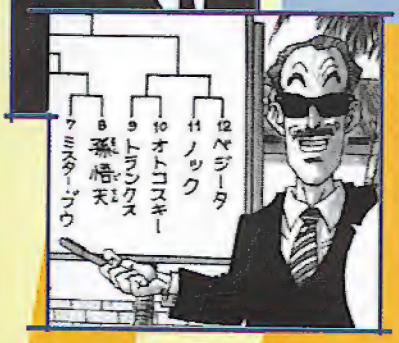
Announcer

Este personaje es el presentador y árbitro de casi todos los torneos. Su aspecto apenas cambia y acaba entablando amistad con los protagonistas. Demuestra tener más agallas que muchos luchadores.



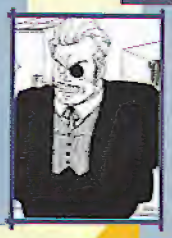
Blue Shogun

General de Red Ribbon y líder del destacamento azul. Igual de cruel que sus colegas, es uno de los más tenaces y poderosos del ejército. Posee poderes telequinéticos, y un cierto aire... afeminado.



Yellow Taisa

Coronel de Red Ribbon. Líder del destacamento amarillo. Este tigre humanoide es el especialista en aviación de Red Ribbon. Acaba fulminado por *Gokuh* en una persecución aérea.

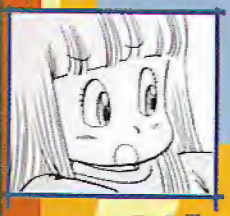


Red Sosui

Líder y fundador del ejército Red Ribbon. Se trataba de un individuo vil, obsesionado con su pequeña estatura. Atormentaba a poblados enteros gracias a sus secuaces, hasta que su segundo de a bordo decide «sucederle» al mando.

Snow

Encantadora niña pelirroja que sufría, con su madre y al igual que el resto de su poblado, la dura opresión del ejército Red Ribbon. Tras la derrota de éste, *Snow* vivió y creció en paz en su pueblo.



Dr. Slump

Junto con *Obotchaman, Arale, Pisuke, Akane, Gat-chans, Taro, Tsun-tsururin, Krikinton, Soramame, Suppaman, Aoi, Kinoko, Midro, Turbo,* y seguro que un montón de habitantes más de *Penguin Village,* ayudaron directa o indirectamente a Gokuh en su batalla contra Red Ribbon a su paso por la isla.

Black Hosa

Alto y recio, se trata del brazo derecho del Red Sosui. A pesar de parecer leal y hasta cierto punto piadoso, al final se descubre como alguien traidor y cruel, capaz de asesinar a su jefe, tomar el mando y creerse capaz de derrotar a *Son Gokuh*. Por supuesto, *ése* fue su error definitivo.

Silver Taisa

Coronel de Red Ribbon y líder del destacamento plateado. Poseía una buena constitución atlética, pero eso y su bazuka debían ser las únicas cosas buenas que tenía.

Metallic Gûnzo

Androide demoledor con aspecto de Terminator, creado por Red Ribbon para proteger el primer piso de la Muscle Tower. Aguanta más de lo que todos esperaban, pero acaba convirtiéndose en un montón de chatarra.

White Shogun

General de Red Ribbon, líder del destacamento blanco y al mando de la Muscle Tower. Egoísta como cualquiera de sus compañeros, dependía demasiado de sus subordinados y armas.

Violet Taisa

Coronel de Red Ribbon, líder del destacamento violeta. Atractiva y ambiciosa joven que no duda en traicionar a sus superiores para llenarse los bolsillos.

Murasaki

Ninja soldado de Red Ribbon que habita en la Muscle Tower. Posee notables conocimientos del arte de lucha ninja, así como múltiples técnicas que ponen en más de un aprieto a *Gokuh*. Quizá en lugar de *Murasaki* deberíamos decir *Hermanos Murasaki*, ya que al final resultó que eran quintillizos...

Bora y Upah

Poderoso indio que defiende el Seichi Karin de los intentos de ocupación de Red Ribbon. A pesar de ser fuerte y un buen luchador, es asesinado por *Tao Pai Pai*. *Gokuh* reunirá las DB y lo resucitará. *Upah* es el hijo de *Bora*, se convierte en un buen amigo de *Gokuh*, el cual le ayuda a reunir las DB para revivir a su padre. A pesar de su corta edad es muy valiente y más adelante conseguiría convertirse en un guerrero indio igual que su padre.

Hatchan

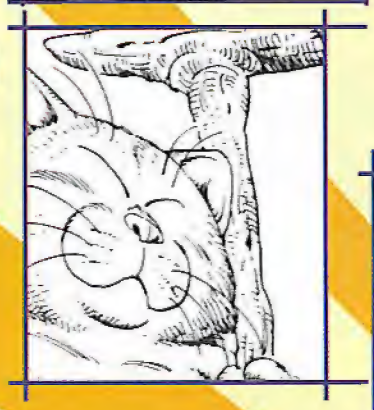
A pesar de haber sido creado para convertirse en el arma definitiva de Red Ribbon, demuestra tener un gran corazón y protege a *Gokuh* aun a riesgo de perder su propia vida. Al final se queda a vivir en el poblado de *Snow*. Su nombre viene a significar "ochito".

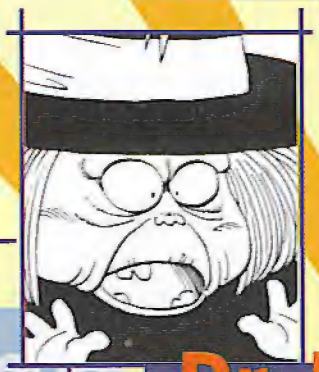
Tao Pai Pai

Hermano de *Tsurusennin*. Asesino a sueldo contratado por Red Ribbon y sin duda el más letal y malvado integrante del ejército. Sus técnicas, similares a las usadas por *Ten Shin Han* y *Chaoz*, consiguen causar serios problemas a *Gokuh*.

Karin Sama

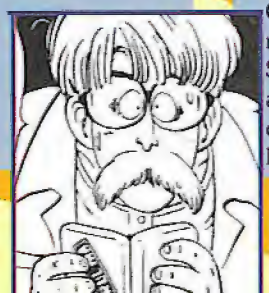
Este semidiós de aspecto felino habita la torre Karinto y desde ella observa el mundo. Entrena a todo aquél que escala la torre hasta su hogar con la excusa del agua sagrada, y es el único suministrador de las Senzu (judías mágicas).





Uranai Baba

Hermana mayor de *Kame Sennin*. Es una vieja bruja algo puñetera y tacaña. A pesar de esto, una vez entabla amistad con *Gokuh* y compañía, no duda en predecirles el futuro, o es más, traer a alguien de vuelta del más allá por 24 horas gracias a sus influencias siempre que lo necesitan. **Baba** también se ofrece a predecir el futuro a cualquiera que le ofrezca millones de zenis o derrote a sus 5 luchadores, ya que ella ama los buenos combates.



Dr. Brief

Padre de Bulma. Este despistado científico fue el creador de las cápsulas Hoi Poi. Simpático y optimista, tiene como base de operaciones Capsule Corp. Siempre le acompaña un gatito negro sobre su hombro.
Su mujer -y madre de *Bulma*- no es un alarde de genialidad, pero se puede decir que es la personificación de la hospitalidad.

Chapa Oh

Es un rey vencedor del 20º Torneo de Artes Marciales, aunque en los posteriores en los que siempre se enfrentó a *Gokuh*, no demostraría nada.

Otoko-Ohkai

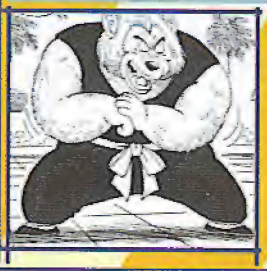
Este lobo-hombre, que se convierte en ser humano cada vez que sale la luna llena, participa en el 22º Torneo con la esperanza de vengarse de *Jackie Chan/Kame Sennin*, que destruyó la luna en la anterior edición del torneo.

Panputto

Luchador que se ha declarado ganador de diversos campeonatos de artes marciales y que participa en el 22º torneo mundial. *Gokuh* no tiene ni para empezar con él.

Tomei Ningen

El segundo luchador de *Baba*, es un hombre invisible. Su invisibilidad es su única fuerza.



Drácula Man

El primer luchador de *Baba*, es un vampiro con poderosos colmillos y capacidad para convertirse en murciélago. No muy fuerte, pero es capaz de sorprender al rival, y de hecho venció al mismísimo *Klylin*.

Miira

El tercer luchador de *Baba* es una enorme momia, contundente y rápida a la vez, que venció a *Yamsha* y estuvo cerca de hacer lo propio con *Son Gokuh*.

Ackman

El cuarto luchador de *Baba* es un demonio y fue campeón del Gran Torneo de Artes Marciales. La inocencia de *Gokuh* pudo con él.

Son Gohan Ojiichan

Abuelo adoptivo de *Gokuh* y discípulo de *Kame Sennin*. Se trataba de un anciano bondadoso y de carácter pueblerino que acogió a *Gokuh* bebé cuando le encontró en las montañas. Fue aplastado por *Ohzaru Gokuh* años más tarde. Se convirtió en luchador ocasional de *Baba*, que le trajo de vuelta al reino de los vivos por un día para reencontrarse con su nieto.

Tsuru Senin

Discípulo de *Mutaito* y eterno rival de *Kame Sennin*. Sus discípulos fueron *Ten Shin Han* y *Chaoz*, pero su arrogancia y egoísmo hicieron que ambos se pasaran al bando de *Kame Sennin*. Volvió a la carga tiempo después con su reformado hermano *Cyborg Tao Pai Pai*.

Ten Shin Han

Antiguo alumno de *Tsuru Sennin*, que se caracteriza por un tercer ojo en la frente. A pesar de unos tortuosos comienzos, comprendió a tiempo el valor de la amistad y el bien. A pesar de conservar cierta arrogancia, se convierte en un gran amigo de *Gokuh*, indispensable contra cualquier enemigo poderoso, como lo demostraría en los combates contra *Cell* y *Boo*. Su constante dedicación por las artes marciales le han llevado a crear numerosas técnicas y ataques de lucha. A pesar de ser un tipo solitario, tiene en *Chaoz* a un compañero inseparable.

Chaoz

Pequeño y eterno compañero de *Ten Shin Han*. No posee fuerza física pero utiliza sus poderes mentales para entrar en combate. Se trata de alguien leal que no duda en dar su vida por sus amigos, como ya quedó demostrado ante *Nappa*.

Mutaito

Uno de los primeros genios de las artes marciales, fue el maestro de *Tsuru Sennin* y *Kame Sennin*, y dio su vida al enfrentarse a *Piccolo Daimaoh* en su primera aparición.

Piano

Leal sirviente directo de *Piccolo* con aspecto de terodáctilo. No tiene fuerza y su labor es puramente servicial.

Yajirobee

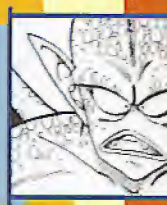
Orgulloso y obeso hombre de bosque que acaba desenterrando un sentido de la amistad que ni él mismo creía tener al conocer a *Gokuh*. Aunque no muy valiente, armado de su espada, ha sido útil y oportuno en batallas puntuales. Convive con *Karin* en su torre y últimamente se le ha visto con un pequeño bigote.

Piccolo Daimaoh

Junto a *Kami Sama* formó su único ser Nameck de la antigüedad. *Piccolo* es la parte negativa de ese ser y su único objetivo es la aniquilación total y el sufrimiento humano. Fue encerrado por *Mutaito* en su primer intento por la conquista (y consecuente destrucción) del planeta y muchas décadas después fue liberado por *Pilaf*. Fue eliminado por *Gokuh* en un enfrentamiento épico aunque no definitivamente, ya que antes de morir, creó un hijo que se convirtió en una prolongación de su ser y con el cual pretendía vengarse de *Gokuh*.

Tambourine

Fue el primer "hijo" de *Piccolo* tras su vuelta. Eliminó a *Klylin* y, por supuesto, sufrió el consecuente enfado de *Gokuh*, que lo aniquiló.



Timbal

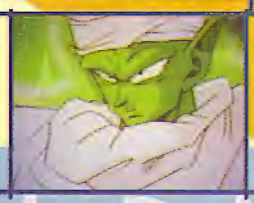
Otro hijo de *Piccolo*, acaba convirtiéndose en alimento del glotón *Yajirobee* sin poder hacer nada por evitarlo.

Drum

El más temible y voluminoso de los hijos de *Piccolo*, vapulea de mala manera a *Ten Shin Han* y sólo *Gokuh* puede plantarle cara.

Kokuoh

Sencillo y pacífico Rey de la mayoría de territorio civilizado del mundo de DB.



Piccolo Daimaoh Jr.

Prolongación de *Piccolo Sr*. En principio, el único objetivo de éste ser es vengarse de *Gokuh* y completar el trabajo de su padre, para lo cual intervino en el 23º Torneo bajo el nombre de *Ma Junior*. Posteriormente, la situación le obliga a unirse a *Gokuh* para hacer frente a una amenaza exterior, e incluso a entrenar al hijo de éste. Es entonces cuando se descubre como alguien capaz de querer y comprender el sentido de la amistad. A pesar de esto, mantiene su orgullo y la rivalidad con *Gokuh* a lo largo de la serie. Cuando la situación vuelve a forzarle, se une a *Kami Sama*, creando al ser original que fue y aumentando su poder e inteligencia. Últimamente su fuerza ya ha quedado eclipsada por la de los saiyans, a pesar de superar la media, y ahora ejerce de conciencia y cerebro del grupo.

Mr. Popo

Entrañable y eterno servidor del Todopoderoso, no suele salir casi nunca del Templo de Dios. En los momentos de crisis, en los que Dios ha desaparecido se ocupa de mantener el orden.

Shen

Individuo cuyo cuerpo toma prestado *Kami Sama* para intentar detener a *Ma Junior* en el Torneo de Artes Marciales.

Kamisama

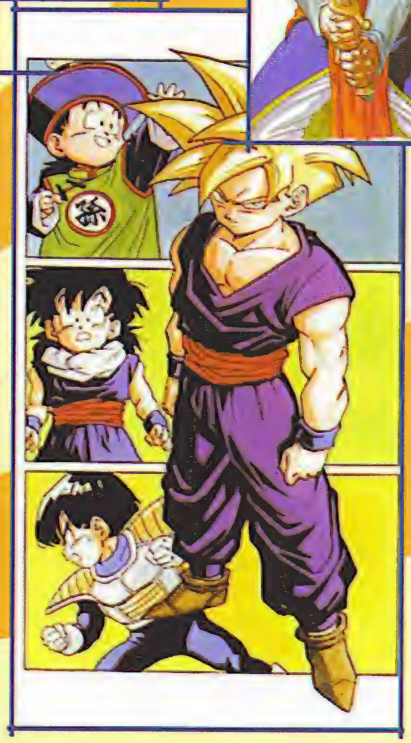
Parte positiva del antiguo *Namek* que llegó a la tierra hace siglos. Después de expulsar su parte negativa, tomó el relevo del antiguo dios y ejerció como tal hasta que se fusionó de nuevo con *Piccolo* para hacer frente a *Cell*. A pesar de su aspecto (igual al de *Piccolo Daimaoh*) se trata de un ser piadoso y leal, aunque recto cuando la situación lo requiere.

Raditz

Cruel y despiadado hermano de *Son Gokuh* que no conoce ni sentimientos ni lazos de sangre. Es el primer saiyan considerado como tal que aparece en la serie. Moriría atravesado por el Makankô Sappoh de *Piccolo*.

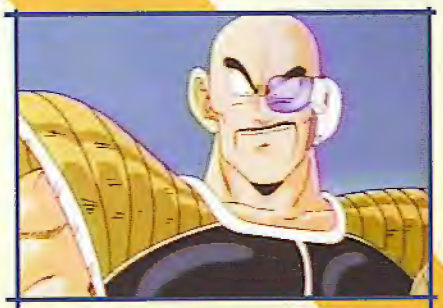
Son Gohan

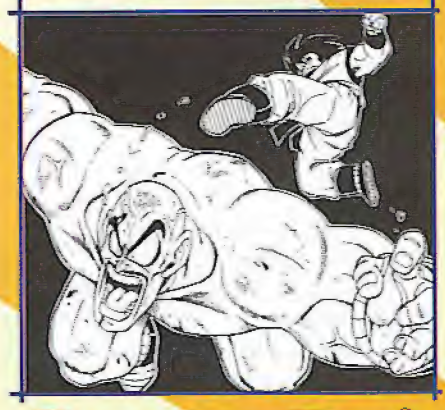
Primer hijo de *Son Gokuh*. Se trata de un muchacho pacífico e intelectual, el cual sólo entra en combate cuando se ve obligado a ello, que es más a menudo de lo que a él le gustaría. *Son Gohan* llega a ser un poderoso saiyan, que llega a igualar el poder de su padre. Teniendo un peso capital en el destino de la humanidad al vencer a *Cell*. Más adelante se casaría con *Videl*, obteniendo descendencia representada en su hija *Pan*. Cursaría sus estudios en Satán City, donde acabaría la carrera de médico.



Nappa

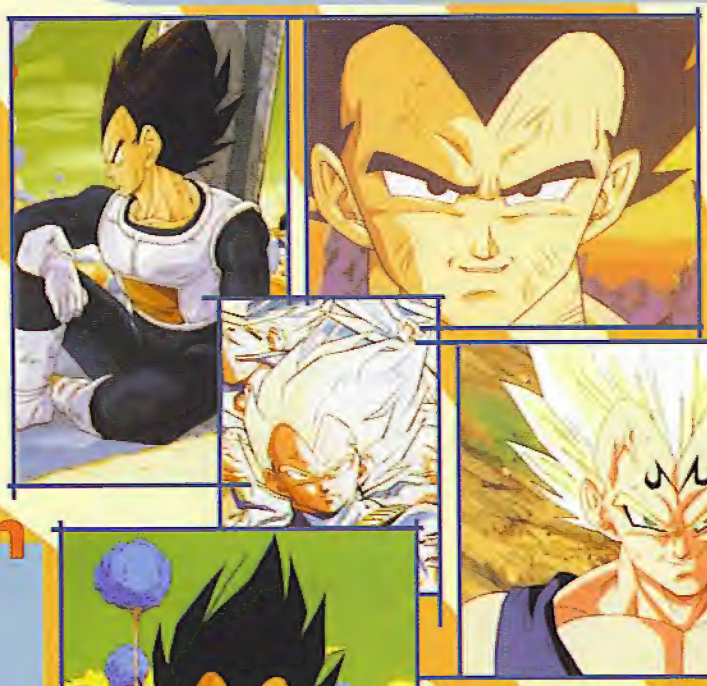
Otro de los primeros saiyan conocidos, compañero de *Vegeta* y de *Raditz*. De mente más bien limitada, es asesinado fríamente por su jefe, *Vegeta*, al considerarlo un estorbo para sus planes.





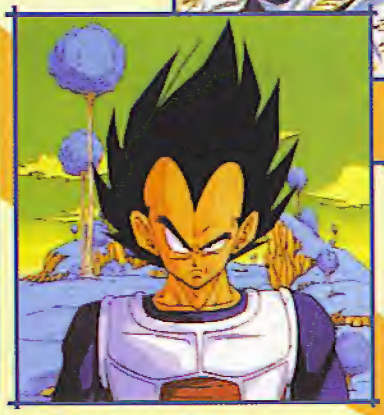
Vegeta

Personaje capital para el desarrollo de los acontecimientos. Orgulloso, altivo y poseedor de una gran crueldad, *Vegeta* es el príncipe de los saiyans destronado por el tirano *Freeza*, al que odia con todas sus fuerzas. Poseedor de un indudable poder, se convertirá, contra su propia voluntad, en un malo-bueno que tendrá que luchar junto a *Son Gokuh*. Esto se demostraría cuando sacrifica su vida en un vano intento por derrotar al diabólico *Boo*, volviendo más tarde al mundo de los vivos y fusionándose con *Gokuh* para convertirse en *Vegetto*. Más tarde se casaría con *Bulma* y sería padre de dos hijos: *Trunks* y *Bra*.



Emma Daioh

Enorme juez (por su tamaño) que decide los que van al cielo o al infierno. Por delante de su atrio y de su mazo pasan todos los personajes que mueren en la serie. Uno de sus últimos "peces gordos" fue *Darbura*.



Kaioh Sama

Curioso y divertido dios de color azulado. Se dedicará a entrenar a *Gokuh* con la ayuda de *Bubbles* y *Gregory*, y a contar chistes malos sin parar. Muere -junto con *Bubbles* y *Gokuh*- al autodestruirse *Cell*.

Kiwi

Soldado de aspecto anfibio que estuvo a las ordenes de *Freeza*. Poseía cierto poder (al menos en aquella época) y se la tenía jugada a *Vegeta*. De poco le serviría, ya que el príncipe de los saiyans le envió al otro mundo.

Saibamans

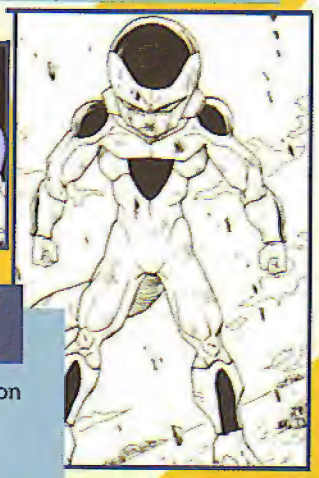
Seres vegetales que arrojan ácido y que surgen de unas semillas que poseen los saiyans para ayudarles en sus combates. Provocaron la muerte de *Yamcha*.

Freeza

Uno de los enemigos por excelencia que mantendría ocupado a *Gokuh* en el planeta Namek. Ansiaba el dominio de todo el universo y para ello no dudaría en eliminar a quien fuese. Pese a su gran poder, demostraba cierta cobardía que estaba en desacuerdo con su fuerza. Esto le hizo destruir el planeta Vegeta al temer una rebelión de los saiyans. Capaz de transformarse 3 veces (4 estados) para adquirir gran poder, sería derrotado por *Gokuh* (convertido en supersaiyan). Más tarde viajaría a la Tierra reconstruido y en compañía de su papá *-King Cold-* para ser derrotado definitivamente por *Trunks*.

Zarbon

Ser verde, de aspecto muy atractivo que puede adoptar un aspecto repulsivo cuando adquiere más poder. Guardia personal de *Freeza*. *Zarbon* sería eliminado posteriormente por *Vegeta*.



Dende

Este joven namek, hijo 108 del *Gran Saichorô*, posee poderes de curación. Ayuda a invocar al Dragón de Namek y acaba relevando a *Kami Sama* en el papel de dios.

Neil

Namek que se fusiona con *Piccolo* para darle su poder, tras ser derrotado por *Freeza*.

Saichorô

Jefe Namek, padre de todos los otros nameks y poseedor de gran sabiduría. Morirá en la Tierra, traspasando sus poderes a un nuevo jefe nameck.

Burtta

Pelirrojo miembro de las Fuerzas Especiales de *Freeza*, aficionado a las poses ridículas. Derrotado primero por *Gokuh* y asesinado posteriormente por *Vegeta*.

Recoom

Azulado y considerado el más rápido del universo, es otro componente de las Fuerzas Especiales. También fue rematado por *Vegeta*.

Ginew

Jefe de las Fuerzas Especiales de *Freeza*, de color lila y con cuernos. Se enfrenta a *Gokuh* sin éxito, terminando sus días atrapado en el cuerpo de una rana.

Jees

Ser rojo con melena blanca, bastante insignificante debido a su cobardía. Siguiendo los pasos de su colega *Recoom*, fue vencido por *Gokuh* y después apuntillado por *Vegeta*.

Vegeta Oh

Rey del planeta Vegeta. Orgulloso y recto fue el soberano del planeta, hasta que *Freeza* por temor a ellos acabó con los saiyans. Su aspecto es igual al de su hijo *Vegeta*, con una insigne perilla

Ghourd

Pequeño y de aspecto desagradable pero con grandes poderes mentales, puede detener el tiempo a voluntad, aunque no impidió que *Vegeta* le decapitara.

Poolunga

Dragón de Namek. Las bolas creadas por él son de mayor tamaño y más poderosas, ya que conceden tres deseos (las DB de la Tierra sólo concedían un deseo).

Barduck

Padre de *Gokuh*, fue el único saiyan que hizo frente a *Freeza* y su ejército, justo antes de que éste volara su planeta en mil pedazos.

King Cold

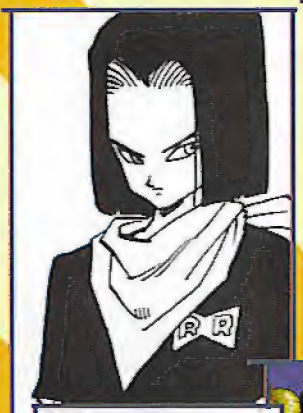
Padre de *Freeza* y supuesto soberano de la Galaxia. Aunque su poder supera al de su hijo, *Trunks* no tiene ni para empezar con él.

A20

Es el mismísimo *Dr. Gero*, el científico de Red Ribbon y creador de los poderosos androides, que buscaba, tras un proceso de autorrobotización, la vida eterna. Podía absorber la energía de los luchadores, aunque al final sus propias obras acabaron con él.

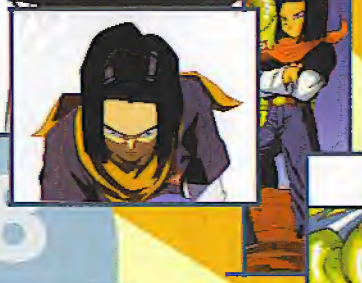
A17

Androide semihumano de apariencia juvenil. A pesar de tener un aspecto inofensivo, su energía ilimitada y su poder le convierten en un rival a la altura de los supersaiyans. Era orgulloso y menospreciaba al enemigo, ya que en todo momento creyó ser el más fuerte de la Tierra. Este amoral ser sería engullido por *Cell* en su camino hacia la perfección. Tras la destrucción del monstruoso bioandroide, *A17* se retiraría a un pueblo montañero en donde pasaría sus días como cazador.



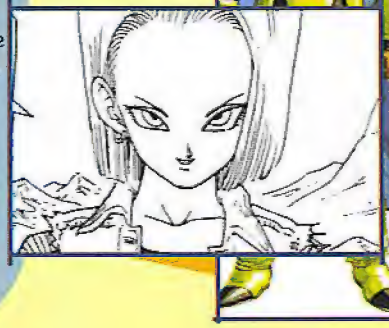
A19

Androide prácticamente robótico creado por *Gero* siguiendo un proceso parecido al suyo propio. Este obeso personaje también posee la habilidad de absorber la energía y carece de voluntad propia, siendo un mero autómata. Finalmente fue destruido por *Vegeta*.



A18

Atractiva androide semihumana creada por el *Dr. Gero*. Esta fría muchacha, posee, al igual que su hermano gemelo *A17*, energía ilimitada y gran poder, aunque también acaba en el estómago de *Cell*. Sin embargo, corre mayor suerte que él, ya que es vomitada sana y salva tras un duro golpe de *Son Gohan*. Más tarde se une a la lista de malvados que se han reconvertido e incluso convive en la Kame House junto a Klylin, con el que ha tenido una preciosa hija -*Marron*- y mantiene una feliz relación. Sería la finalista del 25º Torneo de Artes Marciales.



A16

Androide muy temido incluso por el mismísimo *Dr. Gero*. Estaba programado para eliminar a *Gokuh* y no empleaba su fuerza para ningún otro fin. Tras ser activado por *A17* y *A18* se convertiría en su compañero de viaje, hasta entrar en combate con *Cell III*, que lo derrotaría definitivamente.

Cell

Bioandroide creado por el *Dr.Gero* y su computadora a partir de células de *Gokuh, Vegeta, Piccolo, Freeza* y otros luchadores. Vino de un futuro alternativo y su objetivo principal es alcanzar la perfección total y después divertirse a costa de la humanidad. Reta a *Gokuh*, a sus amigos y a cualquier otro ser humano capaz de plantarle cara, a batirse en duelo en la que él llama La Cell Game. *Gokuh* sacrificará su vida intentando eliminarle cuando éste se disponía a destruir el planeta. Como cualquier villano definitivo que se precie, *Cell* vuelve de las puertas de la muerte para realizar un último intento de destruir al resto de saiyans y junto con ellos el mundo. Sólo *Gohan*, alcanzando el segundo nivel de supersaiyan pudo destruirle completamente.

Cell Jr.

Pequeñas versiones de *Cell*, que poseen un inmenso poder y ponen en aprietos al mismísimo *Vegeta*. *Gohan* los elimina de forma fulminante.

Great Saiyaman

Para combatir el crimen es necesario adoptar una identidad secreta, lo que no es necesario es autorridiculizarse de la manera en que lo hizo *Gohan*. Pero ya se sabe, a veces la justicia debe ir encapuchada... como los halcones.

Kaioh del Sur

Kaioh vigila la parte sur de la Galaxia y pertenece a la misma raza que *Kaioh Sama*. Por suerte, no cuenta chistes tan a menudo como él.

Mighty Mask

Un semidesconocido luchador que tras acceder a la ronda final es suplantado por *Goten* y *Trunks*.

Mr. Satán

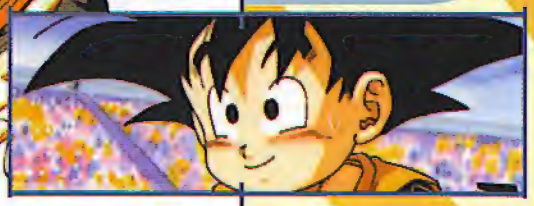
Se trata del campeón de los torneos 24 (*Gokuh* & Co. estaban en Nameck) y 25 (*A-18* decide dejarse ganar a cambio de una gran suma de dinero). Este torpe y mediocre luchador también "derrotó" a la amenaza mundial conocida como *Cell* (bueno, eso hizo creer a toda la humanidad). Tras la destrucción de *Majin Boo, Mr. Satan* viviría en compañía de *Mr. Boo*... Y con el perro, claro.

Videl

Hija de *Mr. Satán*. Es una bella y audaz joven, que aunque en principio admira ciegamente a su padre como luchador, coincide en clase con *Gohan*, el cual le abre los ojos al verdadero mundo de las artes marciales. Una amistad "especial" le une a *Gohan*. Es herida de gravedad por *Spopobitch*. Más tarde, convertida en toda una señora, se casaría con el hijo de *Gokuh* y tendría una hija: *Pan*.

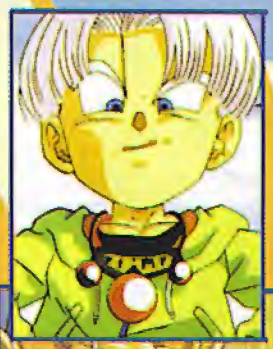
Son Goten

Segundo hijo de *Gokuh* y *Chichi*. Muy inocente y tímido, este pequeño guerrero alcanzaría el estado de supersaiyan a la edad de 7 años. Sería finalista del Torneo Junior, en donde vería por primera vez a su padre. Más adelante, y tras ser entrenado por *Piccolo*, conseguiría aprender la técnica de la Fusión, llegando a fusionarse con *Trunks* (con el que tiene gran amistad) y creando un nuevo ser: *Gotenks*. A pesar de que en un principio era de aspecto similar a su padre, terminó por cambiar de look (quizá en busca de una cierta independencia).



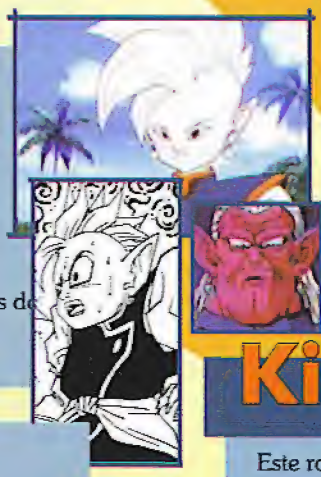
Trunks

Hijo de *Vegeta* y *Bulma*, y de similar carácter al de su padre. Sorprendería a *Vegeta*, alcanzando el estado de supersaiyan a los 8 años. Después de ganar la competición Junior del 25º Torneo, *Trunks* se entrenaría con *Piccolo*, llegando a completar la Fusión con *Goten*.



Kaioh shin

Proviene de la raza de los *Kaioh Shin*, con la misión de encontrar y destruir a *Babidi* y *Boo*. Por desgracia, su objetivo se vería frustrado por el propio *Boo*, y tras estar a punto de morir, regresaría a su planeta para entrenar a *Gohan*. Con los pendientes se fusionaría con *Kibito* para mostrar los efectos de esta nueva técnica de Fusión.



Kibito

Compañero de *Kaioh Shin*, poco apto para el combate pero dotado de grandes poderes curativos. Moriría a manos de *Darbura*, siendo poco después resucitado. Más tarde ayudaría a *Kaioh Shin* en el entrenamiento de *Son Gohan*, para luego fusionarse de forma aparentemente definitiva con *Kaioh Shin*.

Kira

Este robusto personaje llegaría a la Battle Royal, siendo eliminado por *Mighty Mask*.

Punta

Este pretencioso personaje sería rápidamente derrotado por *Klylin* en el 25º Torneo. Mucha boca y nada más.

Jewel

Con más técnica que fuerza, llegaría a participar en la Battle Royal, corriendo idéntica suerte que *Killer*. *A-18* daría buena cuenta de él.

Idasa & Ikose

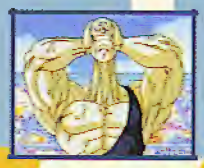
Estos dos altivos niños (expertos en artes marciales) serían fácilmente derrotados por *Trunks* y *Goten* respectivamente.

Los protagonistas

Yamu

Un agente de los Makai, que junto con *Spopobich* participó en el 25º Torneo para buscar un guerrero con la energía suficiente y despertar a *Majin Boo*. Con la misión cumplida, sería asesinado por *Pui Pui*.

Spopovich



Compañero de *Yamu*, fue poseído por *Babidi* y asistió al Torneo con los mismos objetivos que su colega. Derrotaría a *Videl* en las eliminatorias. Tras huir del Torneo con la energía de *Gohan*, sería eliminado por *Babidi* al regresar al cuartel Makai.

Pui Pui

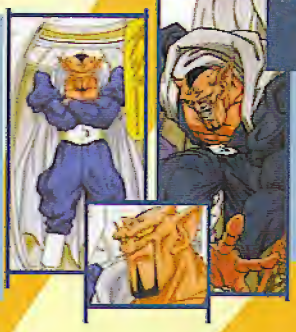
Soldado de los Makai; tras matar a *Yamu* intentó hacer lo mismo con *Vegeta*. El Príncipe de los saiyan no tuvo ni para empezar con él.

Yakon

Monstruo de los Makai que tenía la capacidad de absorber el poder de sus rivales. Fue derrotado fácilmente por a *Gokuh*.

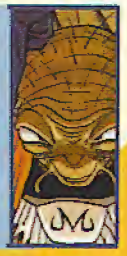
Darbura

El Rey de los Makai. Este siniestro personaje se alió con *Babidi* para despertar al *Majin Boo* y dominar el Universo. Convertiría a *Piccolo* y *Krilyn* en estatuas de piedra y mataría a *Kibito*. También se enfrentó a *Gohan*, aunque fue *Boo* el que lo convirtió en galleta y se lo comió.



Babidí

Hijo de *Bibidi* y hechicero de los Makai. Despertaría a *Majin Boo* pudiendo, en un primer momento, controlarlo. Antes de que *Boo* lo apuntara en su lista de víctimas, había poseído a *Vegeta*.



Mr. Boo

Este ser de aspecto rechoncho era el resultado de la fusión entre el *Majin Boo* original y un *Kaioh Shin*. Tras la derrota del demonio, iniciaría una pacífica vida junto a *Mr. Satán* -y el perro-, adaptando el nombre de *Mr. Boo*.

Bee

Este simpático perrito ablandaría el corazón de *Mr.Boo*. Sobreviviría a la destrucción de la Tierra y pasaría el resto de sus vidas en compañía de *Mr. Boo* y *Mr. Satán*.

Super Boo

Sería el resultado de la unión de las partes mala y buena de *Boo*. Absorbería a la mayoría de personajes hasta volver a su encarnación primigenia: el *Majin Boo*.

Rô Kaioh Shin

Al romper la Z-Sword, aparecería el *Kaioh Shin* que había estado encerrado durante generaciones. Entrenaría a *Gohan* para que desarrollara su poder por encima del nivel de supersaiyan, para más tarde devolver la vida a *Gokuh* -a cambio de la suya propia-. Su aspecto se debe a la fusión de un Kaioh y una bruja.

Gotenks

Gotenks es el resultado de la técnica de la Fusión, utilizada por *Goten* y *Trunks*. Posee un carácter arrogante y altivo que lo pone en evidencia en más de una ocasión. Estuvo muy cerca de vencer y destruir al *Super Boo*, pero al agotársele el tiempo de fusión, sus posibilidades de victoria desaparecieron, cosa que aprovechó el *Super Boo* para zampárselo.

Marron

Hija de *Klylin* y *A18*, pasa toda la saga de *Majin Boo* en brazos de uno o de otro para convertirse, diez años más tarde, en una bonita muchacha.

Pan

Hija de *Gohan* y *Videl*, a la vez que nieta de *Gokuh* y *Mr. Satán*. Desde muy pequeña fue adiestrada en el combate, participando en el último Torneo y venciendo por KO total a *Mokkeko*.

Bra

Segunda descendencia de *Bulma* y *Vegeta*. No muestra - en un principio- ningún tipo de aptitudes para la lucha, manteniéndose relegada a la posición de mera observadora.

Kirano

Luchador del que se desconocen sus poderes. Participó en el último Torneo, siendo acosado por *Otokosuki*.

Mokkeko

Pese a su envergadura física, fue estrepitosamente derrotado por *Pan* en el último Torneo.

Capitain Chicken

Esperpéntico luchador que intentó destacar en el último Torneo. Sin comentarios.

Nock

Durante el último Torneo abusó demasiado de su suerte al intentar amedrentar al príncipe de los saiyans. *Vegeta* lo despachó antes de que empezara el combate que los emparejaba

Otokosuki

Más que participar en el último Torneo, *Otosuki* se dedicó a buscar novio entre los luchadores. Una de sus "víctimas" fue el joven *Kirano*.

Oob

Reencarnación del maligno *Majin Boo*, pese a que no tenía ninguna consciencia de ello. *Gokuh* advirtió este hecho, y tras probar su capacidad de combate decidió dejar el Torneo y entrenarle para que usara sus poderes al servicio de la humanidad.

PELÍCULAS

Punbkin, Toma, Seripa y Toteppo

Escuadrón de élite de *Barduck* y compañeros de éste en las conquistas planetarias. Serían emboscados y asesinados por *Dodoria* y su grupo de mercenarios en el planeta Milt.

Garlick Jr.

Con la intención de vengar a su padre y llevar la oscuridad a la Tierra, este terrible hechicero atacaría el Templo de Dios por dos veces, para acabar con el culpable de sus problemas (que no es otro que *Kami Sama*). Para conseguir este objetivo contaría con la ayuda de *Sansho*, *Nikki* y *Ginger*.

Tooro

Último superviviente de la raza *Carnage*. Le traspasaría a *Barduck* el poder de ver el futuro - y con ello su muerte y la de su pueblo -, para a continuación ser destruido por este mismo guerrero.

Dr. Willow

El *Dr. Willow* necesita un cuerpo para poder convertirse en el más poderoso de la Tierra, para ello cuenta con la ayuda del *Dr. Korchin* que envía a sus subordinados. Al final *Gokuh* consiguió desbaratar sus planes.

Los protagonistas

Tarles

Supersaiyan que escapó a la destrucción del planeta Vegeta. Con un parecido asombroso a *Gokuh*. Intentó acabar con él para poder conquistar el planeta. El apoyo de *Almond*, *Kakao*, *Daizu*, *Leizu* y *Lakasei* de poco le sirvió.

Haiya Dragon

Veloz y raudo dragón amigo de *Son Gohan*. Aparece en contadas ocasiones y siempre para ayudar al hijo de *Gokuh*.

A13

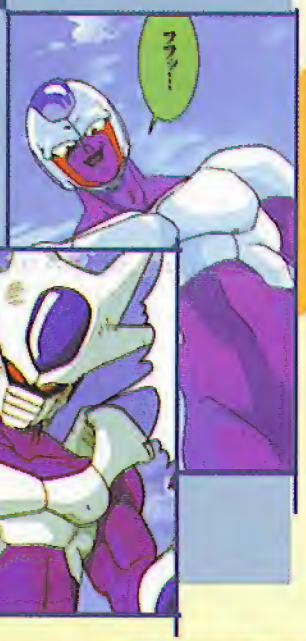
Androide creado por la computadora del *Dr. Gero*. Su misión consiste en destruir a *Gokuh* ayudado por los *A14* y *A15*. Tiene la habilidad de transformarse en lo que sería una réplica de la transformación de los saiyans.

Slug

Un renegado del planeta Nameck, intentó invadir la Tierra valiéndose de un numeroso ejército de extraterrestres. La actuación combinada de *Piccolo*, *Gokuh* y *Gohan* consiguió acabar con él y sus secuaces: *Angira*, *Medamaccha*, *Dorodabo*, *Zeuen* y *Gishu*.

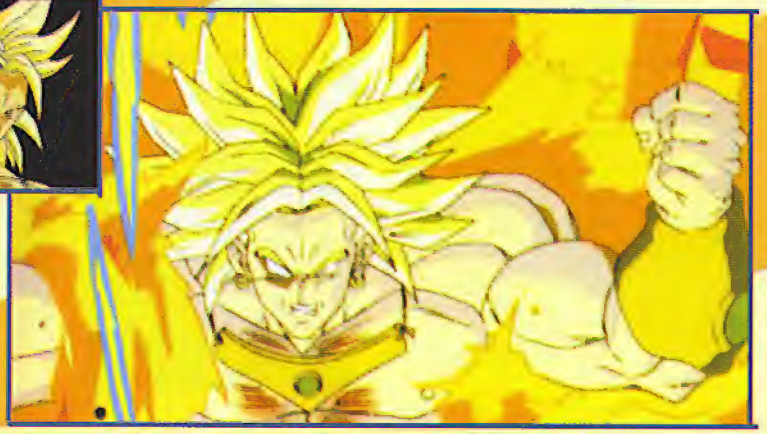
Coola

Esta vez la Tierra iba a ser destruida por, o al menos ésa era la intención, otro miembro de la misma raza de *Freeza*: el malvado *Coola*. Para conseguir este fin contó con la ayuda de *Saucer*, *Neizu* y *Dôre*. *Gokuh*, y una vez más, impediría los planes de conquista.



Broly

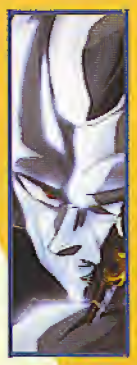
Éste es el supersaiyan de la leyenda. Dotado de los más poderosos y destructivos poderes de la raza saiyan, *Broly* estuvo a un paso de acabar con *Gokuh*. Posteriormente llegó a la Tierra y se enfrentó a *Gohan*, pero fue destruido por un triple Kame Hame Ha lanzado al unísono por *Gokuh*, *Gohan* y *Goten*.



Boojak

Miembro de un grupo de criminales especiales que llegó a la Tierra - junto con *Zangya*, *Gokua*, *Bidow* y *Pujin* - para participar en un Torneo y acabar con los guerreros más poderosos del planeta. *Son Gohan* terminó con él antes de que pudiera representar una amenaza aún mayor.

Metal Coola



Para asombro de todos, *Coola* regresó de la tumba, esta vez más poderoso que nunca y con cientos de réplicas idénticas a él. La unión de *Vegeta* y *Gokuh* impidió que arrasase el nuevo planeta Namek.

Bio-Broly

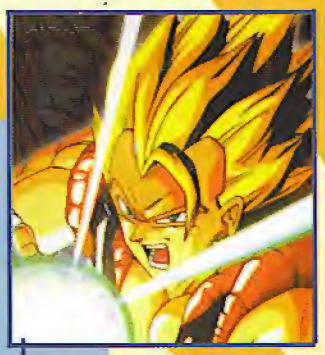
El *Dr. Koichi* creó un clon a partir de células del original *Broly*, el resultado final fue una patética imitación de lo que un día había sido el supersaiyan de la leyenda.

Dr. Koichi

Utilizando una avanzada tecnología genética, el Dr. Koichi intentó crear un grupo de poderosos bioguerreros. La oportuna intervención de *A18*, *Goten* y *Trunks* frustró el intento.

Janemba

Un joven oni - un demonio - llamado *Saike* sufrirá un terrible accidente y se convertirá en la peor amenaza que el otro mundo haya conocido. *Gokuh*, *Vegeta* y *Pike-Han* le detuvieron a tiempo.



Great Saiyaman II

Videl sigue los pasos de *Son Gohan* - que se convertiría en su marido - y se une a él en su singular carrera contra el crimen.

Gogeta

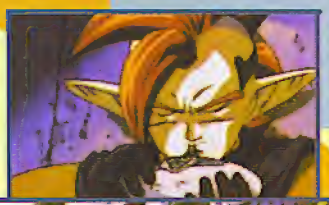
Para detener el mal que azotaba al otro mundo -lease Janenmba- *Gokuh* y *Vegeta* utilizaron la técnica Fusión, convirtiéndose en uno de los guerreros más poderosos que el universo ha conocido.

Hoi

Este hechicero fue el creador del monstruo *Hildegan*. Tras perder a su creación, engañó a los Guerreros-Z para que volviera a la vida.

Tapion

Legendario guerrero del planeta Konattsu. Sacrificó su vida para encerrarse en una caja de música con el monstruo *Tapion*. Finalmente fue devuelto a la vida junto con *Hildegan*.



Hildegan

El terrible monstruo creado por *Hoi* sólo fue derrotado una vez, después de su liberación buscará vengarse de *Tapion*.

LÍNEA TEMPORAL ALTERNATIVA DE TRUNKS

Son Gokuh II

En esta línea temporal, *Gokuh* caería enfermo para no volver a recuperarse víctima de una extraña enfermedad.

Son Gohan II

Sobreviviría a su padre sólo para ver cómo morían el resto de Guerreros-Z a manos de los androides. De mayor se convertiría en protector de *Trunks*, al que entrenaría durante años antes de ser asesinado por *A17 II* y *A18 II*.

Bulma II

Al morir *Vegeta*, *Bulma II* se recluiría en su laboratorio para construir el mejor de sus inventos, la máquina del tiempo.

Trunks II

Tras la muerte de *Gohan*, este joven guerrero viajaría hasta nuestra realidad con la máquina del tiempo para salvar a *Gokuh* y cambiar el futuro. Eliminaría a *Freeza* y a *King Cold*; más tarde se descubre como hijo de *Vegeta* y *Bulma*. Este poderoso supersaiyan no coincide en absoluto en el carácter de su padre, ya que en esta línea temporal no le llega a conocer. Se trata de un muchacho noble y seguro a pesar de haberse criado en un mundo de sangre y lágrimas. Al final consigue su objetivo y vuelve a su tiempo en el cual, con la fuerza adquirida en nuestro presente, derrota fácilmente a los androides y al mismísimo *Cell II*, los cuales torturaban a la humanidad desde hacía años.

A17 II y A18 II

Estos terribles androides acabarían con los *Guerreros-Z* y más adelante arrasarían y sembrarían el pánico por todo el globo terráqueo. Sólo el regreso de *Trunks II* a este futuro permitiría poner fin a esta amenaza.

Estos han sido los personajes más importantes de **Dragon Ball**. Es más, si nos hemos dejado alguno es que en el fondo no tiene importancia o relevancia en la historia, pues hemos hecho un buen repaso desde los inicios de la serie hasta el final de **Dragon Ball Z**. Los personajes que integran **Dragon Ball GT** los dejamos para nuestro próximo número, donde encontraréis una pertinente actualización.Esperamos que esta guía os haya sido suficiente para localizar a cualquier personaje aparecido en la serie.

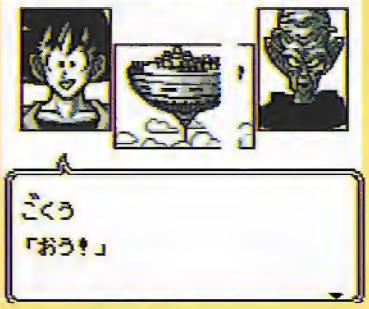
VIDEOJUEGOS

Emulando a los héroes

Las aventuras de Gokuh y compañía han aparecido en casi todas las consolas modernas, desde la pequeña Game Boy hasta las de nueva generación. Un largo catálogo de juegos donde poder elegir el que más te guste y así poder realizar tus sueños de aventuras. Y aquí va el listado de los juegos que existen de Dragon Ball.

DBZ-KYOSHYO!! SAIYAJIN
¡¡Al ataque Saiyajin!!
Famicom- 1990-RPG
La primera aventura de *Z* en consola. La historia transcurre durante la llegada de *Raditz* y la larga espera a *Vegeta* y *Nappa*. Eso sí, durante la espera tendremos que llevar a *Gokuh* al entrenamiento con *Kaioh sama* y aniquilar a todas las tropas de *Garlick Jr.* Como si fuera un pequeño aperitivo antes del plato fuerte.

cogemos la nave y nos dirigimos hacia Nameck para encontrar las DB. Pero no será nada fácil, en Namek están *Freeza* y sus secuaces que nos harán la búsqueda un poco complicada. Además, este juego posee la opción de participar en modo torneo.



DBZ II-GEKISHIN FREEZA
Freeza el dios destructor de planetas
Famicom- 1991-RPG
En esta segunda parte continuamos la anterior aventura, así que

DBZ-SUPERSAIYAJIN DENSETSU
La leyenda del Super Saiyajin
Super Famicom- 1992-RPG
Salto de 8 a 16 bits con un gran Rpg, que contiene la historia desde la llegada de *Raditz* hasta la muerte de *Freeza* pasando por la transformación a supersaiyan y las fuerzas especiales. Una especie de recopilación de los dos primeros juegos de Famicom.

DBZ III-RESEN JIN ZO NINGEN
Famicom- 1992-RPG
Tercera parte de la trilogía DBZ en Famicom con los combates de los *Z-Senshi* contra las fuerzas de *Coora*, la inesperada llegada de *King Cold* y su "amado" hijo reconstruido, los androides desde el 17 hasta el 20 y por último la aparición del temible *Cell*.

DBZ-DATACH-GEKITO TENKAICHI BUDOKAI
Famicom- 1992-Barcode Wars
Éste es un juego de lucha con ciertos toques de RPG, que como su título indica, se trata de un torneo de lucha donde podemos encontrar a los principales protagonistas de DBZ. Los combates son un poco simplones, pero la gracia está en combinar los códigos de barras de los productos.

DBZ-SUPER BUTODEN
Superhistorias de batallas
Super Famicom- 1993-Lucha
16 megas, 12 personajes, música del grupo *Monolith*, escenarios tridimensionales Dual Screen y con modo historia. El inicio de una gran trilogía en los juegos de **Dragon Ball**... También dispone de la posibilidad de jugar en modo torneo. Lo único malo de este juego puede ser la velocidad de los combates.

DBZ-GAIDEN-SAIYAJIN ZETSUMETSU KEIKAKU
Crónicas de DBZ-Operación: exterminar a los saiyajins
Famicom- 1993-RPG
Último juego de DBZ en Famicom. Un juego RPG con unas pequeñas dosis de acción. **Dragon Ball** se despidió de la consola de 8 bits con una aventura inédita de *Gokuh* y compañía contra el *Dr. Raichi*, toda una gran sorpresa. Meses más tarde, saldría a la venta el OVA de animación basado en este videojuego.

DBZ-SUPER BUTODEN II
Superhistorias de batallas II
Super Famicom- 1993-Lucha
Aunque si buscamos sorpresas este juego sí que lo fue. Parecía imposible mejorar la primera parte, pero Bandai se superó a sí misma y con los mismos megas sacó este grandioso juego. Siguiendo los pasos del primero tiene opción de torneo y de un modo historia "interactivo", donde podemos llegar a enfrentarnos a *Broly*.

DBZ-BUYURETSUDEN
Mega Drive- 1994-Lucha
Bandai quería abrir más mercado y lo hizo a través de la consola Mega Drive. Se trataba de un título muy parecido a los Butoden, pero la única gracia de este juego es que entre los personajes podíamos elegir a *Klylin*.

DBZ-I DAI NARU GOKUH DENSETSU
La impactante historia de Gokuh
PC-engine-Super CDrom-1994-Lucha
La consola de Hudson sacó a la venta este juego, convirtiéndose **Dragon Ball** en uno de esos escasos títulos que ha estado representado en casi todos los sistemas. Lo hicieron de una manera bastante buena, muchos personajes, otros ocultos y el *opening* íntegro de DBZ.

DBZ-SUPER BUTODEN III
Superhistorias de batallas III
Super Famicom-1994 -Lucha
Desastroso juego con el que querían aprovecharse de la etapa *Boo*. No pudieron superar la calidad del anterior Butoden (parecía que tenían mucha prisa). Puede que sea más vistoso que el anterior, pero pierde toda la gracia en los combates (el auténtico motor de estos juegos).

DBZ-GOKUH HISHODEN
Gameboy- 1994-RPG
Las aventuras de *Gokuh* reducidas al tamaño de una Game Boy. Podrás jugar desde la participación de *Gokuh* en el 23 torneo hasta la derrota del príncipe de los *saiyans*. Entre combate y combate aparecen imágenes digitalizadas extraídas del manga. Al igual que los anteriores juegos RPG de Famicom, aquí también existe la modalidad de torneo.

DBZ-GAIDEN CHIKYOHEN-SHIN SAIYAJIN ZETSU METSU KEIKAKU
Operación: exterminar a los saiyans (Primera parte)
Playdia- 1994-Interactivo
Uno de los primeros títulos para esta desafortunada consola. Con este CD podremos elegir las acciones de los personajes durante la animación del especial Gaiden. Bastante divertido al principio, pero cuando ya sabes cómo hacerlo bien, se acaba la diversión.

DBZ-GAIDEN UCHUHEN-SHIN SAIYAJIN ZETSUMETSU KEIKAKU
Operación: exterminar a los saiyans (Segunda parte)
Playdia- 1994-Interactivo
Si el anterior era uno de los primeros títulos, éste fue uno de los últimos para la consola de Bandai, que no caló hondo en los hogares nipones. El mismo esquema que el anterior y con nueva animación.

DBZ-ULTIMATE BATTLE 22
Playstation- 1995-Lucha
Aterrizaje de **Dragon Ball** en la nueva generación de consolas. Con este juego podemos elegir hasta 22 personajes para combatir en el torneo de las artes marciales, más otros cinco ocultos. Muchos personajes, pero siguen fallando en el modo combate.

DBZ-GOKUH GEKITÖ DEN
La impactante historia de Gokuh
Gameboy- 1995-RPG
Continuación del **Gokuh Hishoden** para la misma consola. Más vistoso e incluye más opciones que el primero, ya que este juego continúa la aventura del anterior, con el viaje hacia Nameck, la búsqueda de las dragon ball y la lucha contra el tirano *Freeza*.

DBZ-SUPER GOKUH DEN KAKUSEI HEN
La superhistoria de Gokuh, la progresión de todos
Super Famicom-Septiembre de 1995-Playing comic
Todo daba a entender que se realizarían juegos de este tipo hasta el final de la serie, pero aquí acabaron. Continuaron donde lo dejaron con el *DB Gokuhden* en el 23 torneo y acaban con la victoria frente a *Freeza* en Nameck.

DBZ-SHIN BUTODEN
Nuevo Butoden
Sega Saturn-1995-Lucha
Juego de lucha similar al de Playstation, pero nada de novedoso, con la única mejoría respecto al anterior de PlayStation, en que las digitalizaciones están muchísimo mejor logradas (lo de los combates sigue igual).

DBZ-HYPER DIMENSIÓN
Super Famicom- 1996-Lucha
Último juego para la Super Famicom, donde tendremos que derrotar al *Majin Boo* eligiendo a *Gotrenks*, *Gogeta* y compañía. Mejorando el anterior juego de Super, con mejores gráficos y efectos tridimensionales gracias al chip FX. De esta forma se despedían de los 16 bits para dar un salto definitivo al CD.

DBZ-IDAINARU DB DENSETSU

PlayStation- 1996-Playing animation

Un juego que empieza con la llegada de *Nappa* y *Vegeta*, donde tenemos que dominar un sistema de lucha bastante "innovador" (donde apenas tienes posibilidades de hacer algo útil en los combates), para hacerte paso derrotando a los androides, *Cell* y así, hasta *Boo*.

DBZ-IDAINARU DB DENSETSU

Sega Saturn- 1996-Playing animation

En lo referente a la historia del juego es exactamente idéntica que el anterior, pero con sólo unas pocas diferencias gráficas. No quisieron diferenciar demasiado las dos versiones del juego.

DRAGON BALL FINAL BOUT

Playstation 1997 - Lucha

Gokuh, *Vegeta*, *Trunks* del futuro, *Son Gohan Piccolo*, *Freeza*, *Cell*, *Majin Boo*, *Gokuh* adulto, *Vegetto*, *Pan*, el nuevo *Trunks*, el *supersaiyan 4* y una auténtica sorpresa: *Vegita-Baby Ohzaru* formaban la plantilla de luchadores que apareció en el **Final Bout** de Playstation. Se trataba de un juego cuya principal baza se basaba en el elevado número de escenarios donde tenían lugar los combates y una presentación animada. Esta introducción al juego estaba acompañada de una canción interpretada por *Hironobu Kageyama*.

ARCADE

Un caso aparte son los juegos que han salido para máquinas recreativas, cómo por ejemplo uno que sacó en 1994 SEGA, del mismo estilo que el *Punch Out* para Snes, así como dos juegos de lucha estilo *Street Fighter*, en 1993 y un juego bastante pirata que llegó a algunas salas recreativas españolas hace mucho tiempo.

EN UN FUTURO...

Caundo salga esta revista debería estar ya a la venta un nuevo juego de rol de Dragon Ball para Game Boy Advance, así como otro para la misma consola que será de cartas. En el año 2002 tendremos juego para Playstation 2 y a lo largo del 2003 habrá otro juego para la nueva videoconsola de Nintendo, Gamecube, uno para Xbox, y hasta puede que un juego para PC.

OTROS...

Hay un caso especial que no sabemos si conocéis: se trata del Mugen. El Mugen es un programa que permite crear tus propios juegos de lucha 2D a partir de dibujos que tú hagas. Esto ha supuesto que cada uno pueda, con más o menos gloria, crear su propia versión de **Dragon Ball**. Así, tenemos desde juegos con nada más ni nada menos que 60 personajes a elegir, hasta juegos que incluyen a *Gokuh* en Supersaiyan de cuarto nivel. Algunos de estos juegos los podréis encontrar por internet, y su descarga es gratuita. Otras cosas que podemos encontrar son, por ejemplo, un juego de **Dragon Ball** para PDA (esas agendas electrónicas pequeñitas, uno para RPG Maker (un programa que te permite crear RPGs a tu gusto, y hasta un juego de pinball. Todo esto, claro está, no es nada oficial, pero si soléis navegar por internet y buscáis bien, no os será difícil de encontrar. Otras cosillas no muy legales serían, por ejemplo, algún juego que hemos encontrado bastante pirata, como por ejemplo uno de Game Boy color que se podía comprar en Hong Kong (lo que no hagan los chinos...).

PELÍCULAS

Y de la TV al cine

En el mercado japonés actualmente podemos encontrar 17 films de DB, cuatro dedicados a la primera parte de la serie y las 13 restantes sobre la historia de DBZ.

Su forma de comercialización en Japón puede llegarnos a sorprender debido a las grandes campañas publicitarias, el film se puede encontrar anunciado en calles y en televisión, además de promocionarse tan en serio como una película de imagen real, llegando a tener tanto o más éxito que éstas.

El primer paso antes de estrenarse en una sala cinematográfica es presentarla en las *Toei Anime Fair*. Estas ferias sirven para promocionar los diferentes films de la compañía Toei, una de las más importantes editoras de películas y anime en Japón, que se verán posteriormente estrenadas en cine. Tienen lugar en las más importantes ciudades de Japón y únicamente se realizan en primavera y verano.

En estas ferias, además de presentarse los films más nuevos de las series de anime, que se emiten por televisión en ese momento, se puede encontrar todo tipo de merchandising típico e indispensable para todo buen otaku, relacionado, cómo no, con la película que se estrene.

Ahora que la publicidad ya está servida para estas películas, es cuando se llevan a la pantalla grande, ¡el cine!.

Como hecho anecdótico vale la pena destacar el precio de estas entradas, 2.000 yens, que al cambio actual suponen unos 15,03 euros, y se puede disfrutar de ella tanto como nos gustaría aquí a muchos de nosotros.

Una vez retirada de los cines y al cabo de unos 6 meses, se lanza al mercado la película en vídeo, producida por TOHO y editada por la TOEI ANIMATION, el precio de la cinta está fijado alrededor de unos 10.000 yens, también se comercializan en LD (laser disc), que son más baratos que las cintas de vídeo y con calidad de imagen y sonido muy superiores.

Todos esperamos el día que caiga en nuestras manos una de estas películas en formato original y varios meses antes de que la editen en nuestro país, en realidad creo que todos ganaríamos más tanto en calidad de sonido como en formato.

La producción de las películas de **DB** y **DBZ**, corre a cargo del siguiente equipo de los estudios TOEI:

DRAGON BALL

AUTOR:	AKIRA TORIYAMA
DIRECCIÓN:	KEIZO NANAJO
PRODUCCIÓN:	KENJI SHIMIZU
COORDINADOR:	TAKAO KOYAMA
MÚSICA:	SHUNSUKE KIKUCHI
JEFE ANIM.:	MINORU MAEDA
DISEÑADOR:	TADAO TSUJI Y YUJI IKEDA
DIRECTOR EJ.:	MINORU OKAZAKI Y KAISUKE NISHIU
ENCARGADO PROD.:	MATSUJI KISAIMOTO

DRAGON BALL Z

AUTOR:	AKIRA TORIYAMA
DIRECCIÓN:	KOZO MORISHITA
PRODUCCIÓN:	KENJI SHIMIZU
COORDINADOR:	TAKAO KOYAMA
MÚSICA:	SHUNSUKE KIKUCHI
JEFE ANIM.:	MINORU MAEDA
DISEÑADOR:	YUJI IKEDA
DIRECTOR EJ.:	DAISUKE NISHIU

SHENRON NO DENSETSU

- LA LEYENDA DEL DRAGÓN DIVINO -

FECHA: 20 DICIEMBRE 1986
PRODUCCIÓN: TOHO
REALIZACIÓN: TOEI ANIMATION
DURACIÓN: 50 MINUTOS

Gourmet tenía esclavizados a los habitantes de su reino haciéndoles trabajar como esclavos para sus propios fines, que no son otros que la búsqueda de las bolas de dragón. *Gourmet* era un tirano que llevaba el terror a los pueblos que dominaba, gracias especialmente a su poderoso ejército (similar en infraestructura a la Red Ribbon). Su aspecto era verdaderamente grotesco y desagradable y su historia era, si cabe, aún más grotesca. *Gourmet* era un rey que precisaba comer toda una serie de platos a cuál más refinado con el terrible problema de que ya no podía comer otro de calidad inferior al degustado anteriormente o podría enfermar gravemente. Decidió buscar las dragon ball con la idea de pedir una cura para su mal. Tras reunirlas, su deseo fue abortado por la intervención de *Gokuh, Bulma y Yamcha*, que pidieron a *Shenron* que todas las personas oprimidas por *Gourmet* recuperaran la condición que tenían antes de su aparición. De esta manera, el tirano también recuperó la normalidad y pudo comer toda la comida que deseara, por muy basura que fuera.

OPENING TEMA: MAKAFUSHIGI ADVENTURE
ENDING TEMA: ROMANTIC AGERUYO

MAJINJO NO NEMURI HIME

- LA PRINCESA DURMIENTE DEL CASTILLO DEL DIOS DEMONIO -

FECHA: JULIO 1987
PRODUCCIÓN: TOHO
REALIZACIÓN: TOEI ANIMATION
DURACIÓN: 45 MINUTOS

Con el fin que el maestro *Mutenroshi* les entrene, *Gokuh* y *Klylin* se ven envueltos en una aventura en la cual tendrán que rescatar a la princesa durmiente del castillo de *Lucifer*. *Lucifer* no necesita presentación, su fama es conocida por todos: es el rey de los demonios (con el permiso de la familia *Piccolo*), tan poderoso como cruel, que reina desde su guarida llamada "La mano del demonio". Tenía como objetivo destruir el Sol para que así, toda la Tierra estuviera a oscuras y envuelta entre tinieblas para poder dominarla a placer. Sin embargo, no pudo acabar su maléfico plan, ya que tuvo la mala suerte de toparse con *Gokuh* poco antes de haberlo concluido. De nada le sirvieron todos los demonios que tenía a su mando para poder derrotar a *Gokuh*, *Yamcha*, *Pooal*, *Woloong*, *Klylin* y a *Bulma*, a la que tenía totalmente enamorada con su belleza (antes de que le mostrase su verdadero rostro). En su poder tenía a la "bella durmiente" que no era una chica sino una joya, que utilizaría para que el cañón concentrase el suficiente poder para destruir el Sol. Finalmente, *Lucifer* murió cuando *Gokuh* destruyó el cañón con su "*Kame Hame ha*".

OPENING TEMA: MAKAFUSHIGI ADVENTURE
ENDING TEMA: ROMANTIC AGERUYO

MAKAFUSHIGI DAI BOKEN

- LA MARAVILLOSA AVENTURA MÁGICA -

FECHA: 9 JULIO 1988
PRODUCCIÓN: TOHO
REALIZACIÓN: TOEI ANIMATION
DURACIÓN: 46 MINUTOS

En un país gobernado por *Chaoz* con ayuda de su malvado consejero *Tsuru-Sennin* y su hermano *Tao Pai Pai*, se celebra un torneo de artes marciales (el Tenkaichi Budokai), en el cual *Gokuh* y sus compañeros participan. Mientras, *Tsuru-Shennin* intentará conseguir las Dragon Ball para gobernar sobre el reino. En realidad, el auténtico gobernante era *Tsuru-Sennin*, que tenía a su discípulo *Chaoz* como marioneta en el poder. Su mayor arma era *Ten Shin Han*, entrenado para ser el guardaespaldas de *Chaoz* y protegerle de cualquier peligro. La llegada de *Gokuh* cambió todo el panorama, ya que provocó la desaparición de *Tsuru Sennin* y *Tao Pai Pai*, convirtiéndose *Chaos* y *Ten Shin Han* en los auténticos y justos gobernantes. Esta película se trata de una de las pocas versiones alternativas de la historia de **Dragon Ball** que han aparecido. Su argumento se limita a este film y nunca tuvo repercusión en el resto de la serie.

OPENING TEMA: MAKAFUSHIGI ADVENTURE
ENDING TEMA: DRAGON BALL DENSETSU

DRAGON BALL Z

FECHA: 15 JULIO 1989
PRODUCCIÓN: TOHO
REALIZACIÓN: TOEI ANIMATION
DURACIÓN: 41 MINUTOS

Miles de años atrás, el planeta endemoniado donde habitaban todos los antepasados de *Garlick Jr* se aproximó a la Tierra en el punto más cercano de su órbita (algo que se produce cada 5.000 años). Siglos más tarde, el hijo de *Kattatsu* rivalizó con el padre de *Garlick* para suceder al antiguo dios de la Tierra. El hijo de *Kattatsu* conseguiría su objetivo y se convertiría en *Kamisama*, siendo derrotado el padre de *Garlick* debido principalmente a sus oscuras intenciones. Más adelante, su hijo (*Garlick Jr*) y descendiente de todos aquellos demonios asaltó el templo divino y puso en verdaderas dificultades a *Kamisama*. Para ello reunió las siete Dragon Ball y obtuvo la inmortalidad, algo que, según él, le ayudaría a llevar el caos y la destrucción sobre toda la Tierra. Sin embargo, cuando el mundo estaba contra las cuerdas, *Kamisama, Son Gohan, Klylin* y *Piccolo* combinaron sus fuerzas y le confinaron en la terrible Zona Muerta.

OPENING TEMA: CHA-LA HEAD-CHA-LA
ENDING TEMA: ZENKAI POWER

KO NO YODE ICHIBAN TSUYO I YATSU

- EL HOMBRE MÁS FUERTE DEL MUNDO -

FECHA: MARZO 1990
PRODUCCIÓN: TOHO
REALIZACIÓN: TOEI ANIMATION
DURACIÓN: 60 MINUTOS

Cien años atrás, ocho los doctores *Korchin* y *Willow* idearon una biotecnología con la que pretendían esclavizar a la humanidad. Para su desgracia, el siniestro plan fue frustrado cuando su fortaleza-laboratorio cayó sepultada bajo una avalancha de nieve. Cincuenta años después el *Dr Willow* volvió a "nacer" cuando su cerebro fue transplantado al interior de un gigantesco exoesqueleto. Con la ayuda de un *Dr Korchin* convertido en androide y sus creaciones biotecnológicas (*Kishime, Misokatsun, Ebifrya* y los *Bioman*), volvió a trazar un nuevo plan de conquista para dominar el mundo. Para ello secuestraron a *Piccolo* y lo condicionaron con el objetivo de atacar a sus amigos, para después pretender derrotar al hombre más fuerte del mundo y "ceder" su cuerpo al cerebro del *Dr Willow*. El elegido fue *Gokuh*, un saiyan que derrotó a la guardia de seres biotecnológicos y después, cuando la Tierra estaba a punto de ser destruida, acabó con el *Dr Willow* utilizando un Genkidama.

OPENING TEMA: CHA-LA HEAD-CHA-LA
ENDING TEMA: I-KU-SA

CHIKYUU MARUGOTO CHO KESSEN

- EL COMBATE FINAL POR LA TIERRA -

FECHA: 7 JULIO 1990
PRODUCCIÓN: TOHO
REALIZACIÓN: TOEI ANIMATION
DURACIÓN: 61 MINUTOS

Tulece era uno de los últimos supervivientes del desaparecido planeta Vegeta y que guardaba un cierto parecido con *Kakarotto*. Se desconoce cómo pudo escapar al genocidio provocado por *Freeza*, pero es muy posible que se encontrara en misión de conquista al igual que *Son Gokuh* y *Raditz*. Tras la destrucción de su planeta-hogar, *Tulece* se dedicó al saqueo y pirateo espacial con un escuadrón de élite formado por *Almond, Daiezu, Reizun & Lakasei* y *Cacao*. Sus conquistas planetarias finalizaron cuando *Tulece* y su guardia llegaron a la Tierra, ya que *Son Gokuh, Piccolo, Ten Shin Han, Klilyn, Yamcha* y *Chaoz* se encargaron de frenar las ansias invasoras. La intención de *Tulece* era plantar el "Árbol de la vida", un gigantesco organismo vegetal encargado de succionar la energía de la Tierra y convertirlo en un páramo yermo y desolado. Pero antes de que esto ocurriera, el Genkidama de *Son Gokuh* acabó con el saiyan *Tulece*.

OPENING TEMA: CHA-LA HEAD-CHA-LA
ENDING TEMA: MARUGOTO

SUPER SAIYAJIN DA

- SON GOKUH EL SUPERGUERRERO -

FECHA: 9 MARZO 1991
PRODUCCIÓN: TOHO
REALIZACIÓN: TOEI ANIMATION
DURACIÓN: 51 MINUTOS

Slug, un namek, pretende invadir el planeta Tierra con su ejército. Dominado por su lado maléfico se convirtió en el primer -y, hasta la fecha, último- renegado de su raza. Al mando de un potente ejército de invasores espaciales y con *Dorotabo, Kakuja, Angira, Medamacha* y *Zeiun* como guardia de élite, *Slug* inició un rastro de sangre y fuego en el espacio que acabó en la Tierra. En ese planeta, *Son Gokuh, Son Gohan, Piccolo* y *Klylin* frenaron la fulgurante carrera del tirano *Slug*, que fue eliminado por el Genkidama del saiyan *Kakarotto*. Este último pretendía alterar la atmósfera del planeta para que su ejército invasor pudiera vivir en la Tierra. Sin embargo, su objetivo principal era el dominio del universo, una meta que quería alcanzar mediante la juventud eterna (un deseo que consiguió gracias a las dragon ball y Shenron).

OPENING TEMA: CHA-LA HEAD-CHA-LA
ENDING TEMA: NAKOTONIWA

TOBIKKIRI NO SAIKYO TAI SAIKYO

- EL MÁS FUERTE DE LOS FUERTES -

FECHA: 20 JULIO 1991
PRODUCCIÓN: TOHO
REALIZACIÓN: TOEI ANIMATION
DURACIÓN: 47 MINUTOS

Coola (de la misma raza que *Freeza*) llega a la Tierra con el objetivo de acabar lo que no pudo hacer su hermano de raza años atrás, y eliminar a todos los saiyans supervivientes. *Coola* no contaba con la evolución de estos guerreros hasta el nivel de supersaiyan. Algo más de 250 planetas componían su imperio particular al que los rebautizó, como es la costumbre, con su propio nombre y la numeración correspondiente. Frío y calculador en el combate pero decidido a la hora de la conquista interplanetaria, el nombre de *Coola* fue pronunciado con miedo por los habitantes de centenares de planetas amenazados de ser "colonizados" por el tirano galáctico.
Tras ser testigo de la derrota de su hermano, rápidamente dio inicio a un plan de venganza para vengar la humillación sufrida por su familia. El responsable de la muerte de *Freeza* era *Son Gokuh*, lo que obligó a *Coola* y a sus mejores guerreros a trasladarse a la Tierra para enfrentarse al saiyan y a varios de sus compañeros: *Piccolo, Son Gohan* y *Klylin*. Su guardia de élite, compuesta por *Thouser, Naise* y *Doure* fue aniquilada por el namek *Piccolo*. Y todo para, poco después, caer el propio *Coola* a manos de un *Son Gokuh* convertido en supersaiyan que lanzó al hermano de *Freeza* hacia el Sol con una combinación de Energy-ha y Energy-dan. A pesar de todo, la amenaza espacial volvería tiempo después, esta vez amenazando al planeta Nuevo Namek y bajo la apariencia de *Metal Coola*.

OPENING TEMA: CHA-LA HEAD-CHA-LA
ENDING TEMA: TOBIKIRI NO SAIKYO TAI SAIKYO

100 OKU POWER NO SEN-SHITACHI

- ¡IMPACTO! LOS GUERREROS CON 10 BILLONES DE PODER -

FECHA: 7 MARZO 1992
PRODUCCIÓN: TOHO
REALIZACIÓN: TOEI ANIMATION
DURACIÓN: 45 MINUTOS

Nuestros héroes viajan al planeta donde viven actualmente los Nameks para salvarlos de unos tiranos que los esclavizan... Cuando *Coola* fue derrotado por *Son Gokuh* y enviado al Sol, el sangriento camino del hermano mayor de *Freeza* parecía haber llegado a su fin. Sin embargo, la extremada resistencia de la que hacen gala los miembros de la familia *King Cold*, provocó que un *Coola* moribundo y al borde de la muerte sobreviviese en el espacio durante varios meses. Para su fortuna, la computadora viviente *Bigtest* recogió los restos del otrora orgulloso conquistador y lo convirtió en la auténtica cabeza pensante de su organismo cibernético. De esta manera, *Coola* impulsó los deseos de conquista de *Bigtest* para aventurarse en la conquista de planetas y, de paso, absorber los recursos de los mundos conquistados para su propia supervivencia. Mundo tras mundo varios sistemas solares fueron saqueados, destacando el ataque al planeta Yadrath en donde *Coola* aprendió el Shunkanido. La carrera espacial de *Bigtest* finalizó al atacar el planeta Nuevo Namek, ya que, ante el evidente peligro, *Gokuh, Gohan, Piccolo, Vegeta, Woolong* y *Kame Sennin* acudieron al rescate. Allí, el ataque combinado de los saiyans *Gokuh* y *Vegeta* fue insuficiente contra todo un ejército de réplicas del *Metal Coola*. Finalmente, fueron capturados y llevados al interior de *Bigtest*, en donde la máquina pretendía absorberles la energía, algo que fue impedido por un ataque energético de *Gokuh* que destruyó por completo a la computadora viviente.

OPENING TEMA: CHA-LA HEAD-CHA-LA
ENDING TEMA: KIMI GA HERO

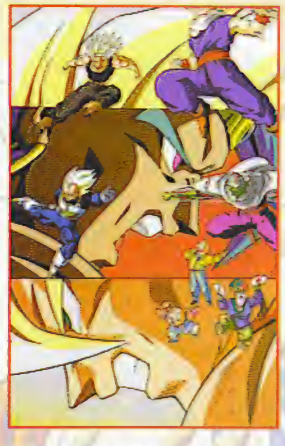
KYOKUGEN BATTLE SAN DAI SUPER SAIYAJIN

- LA BATALLA DEFINITIVA DE LOS TRES GRANDES SUPERGUERREROS -

FECHA: 11 JULIO 1992
PRODUCCIÓN: TOHO
REALIZACIÓN: TOEI ANIMATION
DURACIÓN: 45 MINUTOS

El *Dr. Gero* tenía reservadas tres sorpresas en el sótano de su laboratorio, sus nombres son *A13, A14* y *A15*. Acorralado y perseguido por *Gokuh* y compañía, el *Dr Gero* se encerró en su bunker-laboratorio sólo para morir asesinado por los androides *17* y *18*. Tras su muerte, la computadora principal activó a los androides *13, 14* y *15* para terminar con la vida del saiyan *Kakarotto*, siendo el primero de ellos el más poderoso. El *A-13* presentó batalla a *Klylin, Trunks, Gohan, Piccolo* y al propio Gokuh, a los que a punto estuvo de derrotar gracias a su fusión con las baterías de los destruidos *14* y *15*. Sin embargo, una combinación entre el *Genkidama* (la esfera de fuerza benigna) y la fuerza bruta de *Kakarotto* acabó con la amenaza que representaba el número 13.

OPENING TEMA: CHA-LA HEAD-CHA-LA
ENDING TEMA: GIRI GIRI



MOETSUKIRO NESSEN KESSEN CHOGEKISEN

- ¡¡HASTA EL ÚLTIMO EXTREMO!! COMBATES FEROCES, PELEAS ENCARNIZADAS, BATALLAS DEFINITIVAS -

FECHA: 6 MARZO 1993
PRODUCCIÓN: TOHO
REALIZACIÓN: TOEI ANIMATION
DURACIÓN: 70 MINUTOS

En los últimos días del planeta Vegeta donde encontramos a un *Broly* recién nacido "compartiendo" habitación con *Son Gokuh*. Por alguna razón, los llantos de *Kakarotto* provocaban en *Broly* una serie de trastornos que le llevaban a aumentar involuntariamente su nivel de poder. Poco más sabemos de esa etapa; la destrucción del planeta Vegeta a manos de *Freeza* provocó la aniquilación de la casi la totalidad de la raza saiyan y la dispersión por todo el universo de los supervivientes. Precisamente, *Broly* fue uno de ellos, salvado de la total destrucción por su padre, *Paragus*. Este saiyan estuvo cuidando y vigilando a su hijo, evitando que el inmenso poder que se ocultaba en el interior de *Broly* estallase de un momento a otro. Para ello, *Paragus* diseñó una diadema que bloqueaba la parte del cerebro que activa nuestra Fuerza de Combate, obteniendo excelentes resultados y ocultando durante muchos años su existencia y la de su hijo. Esto fue así hasta que, coincidiendo con la destrucción de *Freeza* y *Coola*, *Paragus* urdió un plan que llevaría a los saiyans del planeta Tierra a Nuevo Vegeta; allí, el poder de *Broly* se desencadenaría por completo ante la presencia de *Gokuh*, anulando por vez primera el poder inhibidor de la diadema y perdiendo toda conciencia de sí mismo. Con su poder al 100x100, *Broly* asesinó a su padre y puso contra las cuerdas *a Kakarotto Vegeta, Trunks, Klylin, Kame Sennin, Piccolo* y *Gohan*. Afortunadamente para los saiyans, *Gokuh* consiguió reunir el poder de sus compañeros y el suyo propio en un solo y certero golpe que, aparentemente, acabó con la vida de *Broly*.

OPENING TEMA: CHA-LA HEAD-CHA-LA
ENDING TEMA: BURNING FIGHT

GINGA GIRI GIRI!! BUCCHI GIRI NO SUGOI YATSU

- LA BRILLANTE VÍA LÁCTEA, EL TERRIBLE DESGARRADOR -

FECHA: 10 JULIO 1993
PRODUCCIÓN: TOHO
REALIZACIÓN: TOEI ANIMATION
DURACIÓN: 51 MINUTOS

Boujak era un poderoso guerrero que sembraba el terror allá donde aparecía con el objetivo de destruir y conquistar los planetas del universo. Aparecía acompañado por un grupo de luchadores: los guerreros de la Vía Láctea. Pero *Boujak* y su grupo sería encerrado en la parte norte de la Vía Láctea, más concretamente en el planeta de *Kaioh Sama*, que actuaba como prisión. Pero la explosión que ocasionó *Cell* en este planeta provocó la liberación de *Boujak* y sus sicarios, que llegarían a la Tierra en pleno Gran Torneo de las artes marciales. *Boujak* y los suyos suplantaron a varios luchadores y se enfrentaría a *Gohan* y compañía. *Boujak* en particular lucharía contra *Piccolo*, *Trunks* y *Vegeta*, derrotándolos con facilidad. Posteriormente se encargaría de *Gohan* al que también hubiera derrotado de no ser por la intervención del fallecido *Gokuh* en el último momento, que ayudaría a su hijo a despertar el poder del supersaiyan 2, para acabar definitivamente con *Boujak*.

OPENING TEMA: CHA-LA HEAD-CHA-LA
ENDING TEMA: GINGA NO OKOETE RISING HIGH

KIKEN NA FUTARI!! CHO SENSHI WA NEMURENAI

- ¡¡DOBLE PELIGRO!! EL SUPERGUERRERO NO DEBE DESPERTAR -

FECHA: MARZO 1994
PRODUCCIÓN: TOHO
REALIZACIÓN: TOEI ANIMATION
DURACIÓN: 50 MINUTOS

Malherido en el espacio, el saiyan *Broly* viaja sin rumbo alguno hasta que llega a la Tierra, cayendo en un lago que más tarde se congelaría. Años después, *Videl, Goten* y *Tunks* deciden hacer una expedición en busca de las Dragon Ball. Nada habría despertado a *Broly* de su letargo, de no ser por los gritos de *Goten* que identificó al instante con los de *Gokuh*. Esto provocó el inmediato despertar del poder de *Broly* que tuvo que ser combatido por las fuerzas combinadas de *Klylin, Videl, Goten* y *Gohan*. Tan sólo un espectacular triple Kame Hame-ha realizado al unísono por los dos últimos más *Gokuh* pudo derrotar al poderoso saiyan. En esta ocasión *Broly* moría definitivamente, pero sus células serían utilizadas tiempo después para crear un nuevo y terrible ser: el *Bio-Broly*.

OPENING TEMA: CHA-LA HEAD-CHA-LA
ENDING TEMA: BIG FIGHT

CHO SENSHI GEKI HA KATSU NO WA OREDA

- ¡EL GRAN ATAQUE DE LOS SUPERGUERREROS! LA VICTORIA ES NUESTRA -

FECHA: JULIO 1994
PRODUCCIÓN: TOHO
REALIZACIÓN: TOEI ANIMATION
DURACIÓN: 45 MINUTOS

Financiado por el millonario *Yagger Batta*, el *Dr. Kori* desarrolló un sistema de clonación para crear luchadores perfectos: los bioguerreros. Entre estas nuevas invenciones se encontraba un clon del saiyan *Broly* del que no estaba previsto su utilización. Sin embargo, un accidente provocado por *Son Goten* y *Trunks* despertó al *bio-Broly* del letargo en el que estaba sumido... sólo para comprobar que la clonación tenía ciertos defectos físicos. Totalmente fuera de control el *bio-Broly* estuvo a un paso de desencadenar un auténtico desastre, algo que fue evitado al ser destruido por un triple Kame-Hame-ha lanzado al unísono por *Klylin, Goten* y *Trunks*. Con la desaparición de esta amenaza se cerraba un ciclo de los saiyans en torno a uno de los candidatos al supersaiyan de la leyenda.

OPENING TEMA: WE GOTTA POWER
ENDING TEMA: DRAGON POWER UNLIMITED

FUKKATSU NO FUSION!! GOKUH TO VEGETA

- ¡¡UNA NUEVA FUSIÓN!! GOKUH Y VEGETA -

FECHA: 4 MARZO 1995
PRODUCCIÓN: TOHO
REALIZACIÓN: TOEI ANIMATION
DURACIÓN: --

Gogeta, Gokuh + Vegeta, era el guerrero que nacía de la técnica de fusión aprendida por *Gokuh* en el planeta Metamor. Aunque estos dos saiyans eran eternos rivales, no dudaron en unir sus fuerzas para combatir el mal que azotaba "el otro mundo", dicha amenaza se llamaba *Janemba* y probó la fuerza y energía increíbles de la fusión. Pero la técnica de la fusión requería un complicado ritual que no siempre salía bien a la primera, y éste fue el caso del primer intento de fusionarse por parte de *Gokuh* y *Vegeta* que dio paso a un ser llamado *Vekuh*, dicho ser de aspecto gordinflón era todo lo contrario del guerrero que esperábamos: lento, débil e incluso ridículo. Tuvieron que enfrentarse contra *Janemba* en este lamentable estado durante treinta minutos antes de poder volver a su estado normal, los cuales fueron terribles para los dos saiyans. Una vez hubieron entretenido suficiente a *Janemba* (con la ayuda de *Paiku-Han*) el segundo intento fue todo un éxito, nació *Gogeta* el guerrero invencible que derrotaría al villano. Hay que aclarar que la única vez que *Gokuh* y *Vegeta* practicaron esta técnica de los Metamorianos ambos estaban muertos.

RYUKEN BAKUHATSU!! GOKUH GA YARANEBA DARE GA YARU

- ¡¡LA EXPLOSIÓN DEL PUÑO DEL DRAGÓN!! GOKUH, ERES EL ÚNICO QUE PUEDES UTILIZARLO -

FECHA: 10 JULIO 1995
PRODUCCIÓN: TOHO
REALIZACIÓN: TOEI ANIMATION
DURACIÓN: --

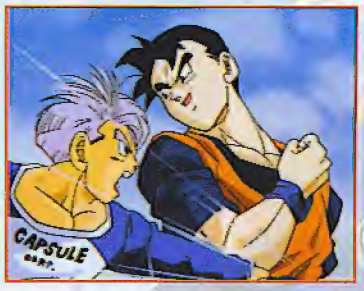
Proclamado como "el héroe del planeta Konattsu" (un cuerpo celeste situado en la parte sur de la Vía Láctea), *Tapion* defendió su mundo contra toda clase de amenazas hasta la aparición del siniestro hechicero *Hoi* hace unos mil años. Gracias a la invocación del monstruo *Hildegan*, el mago puso contra las cuerdas a la población de Konattsu y sólo la intervención del propio *Tapion* y su hermano *Minoshia* lograron evitar un desastre planetario. Para frenar tal amenaza, *Tapion* se encerró con *Hildegan* en una pequeña caja de música. Su cautiverio seguiría hasta que *Son Gokuh* -engañado por el hechicero *Hoi*- abriera la cajita liberando a *Tapion* y al monstruo. Ya en la Tierra, el héroe de Konattsu se unió a los saiyans y luchadores del planeta con el objetivo de destruir a *Hildegan*. En un intento desesperado, *Son Gokuh* utilizó su Ryuken Bakuhatsu (la explosión del puño del dragón) y destruyó por completo al monstruo invocado por *Hoi*. Finalmente, *Tapion* utilizó la máquina del tiempo creada por *Bulma* para volver a su mundo... y a su tiempo, no sin antes regalar su espada a un joven *Trunks* en agradecimiento a la ayuda prestada. Muy posiblemente, este viaje hacia el pasado habrá creado una nueva línea temporal. Sólo el tiempo lo dirá.

TATTA HITORI NO SASHUKESSEN FREEZA NI IDONDA Z SENSHI KAKAROTO NO CHICHI

- SE LIBRA LA ÚLTIMA BATALLA EN SOLITARIO: EL PADRE DEL GUERRERO Z KAKAROTO SE ENFRENTA A FREEZA -

FECHA: 10 OCTUBRE 1990
PRODUCCIÓN: TOHO
REALIZACIÓN: TOEI ANIMATION
DURACIÓN: --

En este primer especial se narran los últimos días del planeta Vegeta y sus habitantes, en los cuales se nos desvela la verdad de los hechos acaecidos. *Barduck*, padre de *Son Gokuh*, era un saiyan que servía junto con sus demás compañeros a las ordenes de *Freeza*. Habitante del planeta Vegeta, su labor consistía en conquistar planetas habitados para el tirano galáctico con la ayuda de su escuadrón de élite. Pero el tirano *Freeza* por temor a que los saiyans se volvieran demasiado poderosos elaboró un plan para acabar con todos ellos de una manera rápida y efectiva. *Barduck* sabía por anticipado el futuro que le esperaba a su raza debido a un ataque que sufrió en el planeta Karnage y que le permitía ver el futuro. Le asaltaron sucesivas visiones en las que veía impotente el fin de su raza Saiyan y el destino de su hijo en el planeta Tierra. En el planeta Vegeta se dirigió al resto de sus compañeros saiyans para que le ayudaran en un ataque contra *Freeza*. Los suyos no le creyeron, ya que suponían que después de tantos años bajo las ordenes de *Freeza* éste no tenía ningún motivo para querer matarlos. *Barduck* decidió enfrentarse en solitario contra el tirano en el espacio, antes de que llegara al planeta Vegeta y lo destruyera. Después de derrotar a un buen número de soldados de *Freeza*, éste hizo por fin su aparición para acabar con *Barduck*, que no tuvo ninguna posibilidad ante su fulgurante ataque lanzado directamente contra el planeta. De esta manera tan heroica murió *Barduck*, no sin antes tener una premonición final: el futuro enfrentamiento de su hijo *Kakarotto* contra *Freeza*.



SETSUBOHE NO HANKO !! KO NO SARETE CHO SENSHI GOHAN TO TRUNKS

- ¡¡RESISTENCIA DESESPERADA !! LOS SUPER-SAIYANS GOHAN Y TRUNKS EN PELIGRO -

FECHA: 2 FEBRERO 1993
PRODUCCIÓN: TOHO
REALIZACIÓN: TOEI ANIMATION
DURACIÓN: --

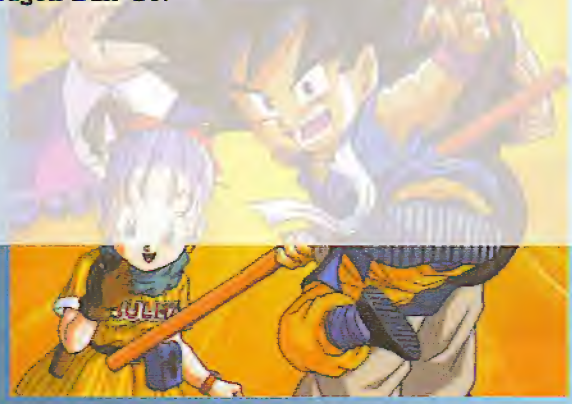
En este segundo especial se cuenta la historia del futuro alternativo de *Trunks*. En este futuro los androides nº *17* y *18* han exterminado a los guerreros Z y la amenaza de éstos pesa sobre toda la Tierra. En la línea temporal alternativa de *Trunks*, *Son Gohan* sería el único que sobreviviría a la exterminación de los guerreros Z llevada a cabo por los androides *A17* y *A18*. De mayor se convertiría en el maestro y protector del joven *Trunks*, impartiéndole los conocimientos sobre la lucha y las artes marciales que él había aprendido de *Piccolo* y *Son Gokuh*. Conviviría junto a *Trunks* y *Bulma* en las ruinas de la *Capsule Corporation* esperando siempre el ataque de los androides, lo que preocuparía mucho a su anciana madre. La supervivencia en esta época era difícil para *Son Gohan*, ya que los androides le superaban en poder y éste no podía hacer nada para evitar la matanza y destrucción que causaban. En uno de los numerosos enfrentamientos contra los androides *Son Gohan*, portando la misma vestimenta que su padre, caería gravemente herido perdiendo el brazo izquierdo. Pero esto no le haría retroceder, seguiría entrenando a *Trunks* y combatiendo a los androides cada vez que éstos atacaran un pueblo o ciudad, hasta que finalmente un día caería muerto en combate, logrando de esta forma liberar la rabia del joven *Trunks* para que se transformara en supersaiyan.

SAIKYO E NO MICHI

- EL CAMINO HACIA LO MÁS IMPORTANTE -

FECHA: 3 MARZO 1996
PRODUCCIÓN: TOHO
REALIZACIÓN: TOEI ANIMATION
DURACIÓN: 80 MINUTOS

Vuelve a los orígenes de **Dragon Ball** para contarnos la primera búsqueda de las dragon ball. La fuerza enemiga de turno toma forma a través del ejército de la Red Ribbon, que viene con su "arma secreta": *Hatchan*, acaba convirtiéndose en defensor de *Gokuh* y sus amigos. *Red*, el líder del ejército Red Ribbon, consigue hacerse con las siete bolas y envía a su lugarteniente *Black* a pilotar un robot gigante para luchar contra *Gokuh*. Para ayudar al pequeño saiyan, *Hatchan* se enfrenta al robot heroicamente, pero finalmente cae, salvando la vida de su amigo a cambio de la suya propia. La muerte de *Hatchan* despierta en *Gokuh* una furia incontrolada, que le obliga a acumular una increíble cantidad de poder que se traduce en una Kame Hame Ha brutal que destroza al robot gigante de la Red Ribbon. Tras la batalla final, las bolas son reunidas y aparece el majestuoso dragón *Shenron*... y ¿cuál es el deseo de nuestros amigos? Evidentemente, la resurrección del androide número ocho. Se trata de una escena que conecta directamente con la canción final de la película: "Dan dan kokoro hikareteku", curiosamente el mismo tema que acompaña la presentación de **Dragon Ball GT**.



MÚSICA

La banda sonora de los héroes

La extensa discografía de Dragón Ball, juega un papel muy importante en el ámbito de la serie, ya que mucha gente sin darle mayor importancia pasa por alto todo un trabajo realizado por verdaderos profesionales del medio. Varios son los autores y compositores que se encargan de dar forma a los CD's de DB, y en contra de lo que pueda pensarse por ser música para anime, en Japón es algo serio y no simplemente se trata de música para "dibujos animados".

Al igual que en el cine occidental, cuando vemos una película, además de buscar su director, también podemos interesarnos en buscar a su compositor musical, ya que ésta nos parece imprescindible. En Japón con el anime (y también en el caso de DB) sucede exactamente lo mismo.

Antes de hablar de los CD's, estableceremos una diferencia entre los que son BGM (música de fondo instrumental para la serie) y los que son vocales (música compuesta para la serie tanto en forma de opening y endings). También haremos lo mismo con sus autores y creadores, quiénes son y qué son en Japón, aunque os suenen poco sus nombres en su país de origen se han hecho acreedores de una gran popularidad (por algo será).

Los BGM, como podréis imaginar, es un trabajo realizado por prestigiosos compositores japoneses. Para el caso de DB,se buscaron a profesionales que ya estuvieran consagrados por sus trabajos realizados en otras series de anime. De este modo se lograría crear un grupo, que aunque no hubiera trabajado anteriormente juntos, se aseguraría el éxito de la serie en su apartado musical.

Shunsuke Kikuchi y *Miyashita* fueron los elegidos para empezar la serie que seguramente sería la cúspide de su carrera. Lograron lo que se buscaba, una música pegadiza y que ayudara a llevar bien el ritmo de la historia a lo largo de los episodios, con personalidad propia para poder reconocer ésta como única en su género, y para las escenas de combate para que inundara con su fuerza las imágenes de anime creando de esta manera una perfecta relación entre las dos.

Más tarde, y por último, se necesitaría la ayuda de *Kozo Morishita*, experto en música para anime y concretamente para series del género fantástico muy populares en Japón.

VOCALES

Los sellos discográficos piden a ciertos grupos o cantantes que pongan sus voces (y en algunos casos compongan) a las canciones creadas para las series de anime.

Todos ellos son conocidos en Japón como los ídolos del momento, ya que para impactar al público, nada mejor que poner a cantantes famosos en las series de anime escogidas.

Y éste es el caso del más famoso de los cantantes que tiene en sus filas DB, es *Hironobu Kageyama*. Su voz es fácilmente reconocible, fuerte y profunda. Los mayores éxitos los canta este vocalista.

Kuko (anteriormente WAFFLE) y *Yuka* son las que aportan las voces femeninas para otros éxitos de esta discográfica.

La música instrumental que se introduce en los CD's vocales son producidas en su mayoría por MONOLITH o la DRAGON MAGIC ORCHESTRA; esta última produce los mixes y remixes que aparecen en los CD's cada cierto tiempo.

Todos estos cantantes interpretan un tipo de música muy movida, y aunque sin crear maravillas lo hacen bastante mejor que algunos grupos internacionales.

También tenemos "homenajes" bien conseguidos de canciones y músicas tan famosas como las pertenecientes a las bandas sonoras de **Terminator**, **Desafío Total**... por poner un ejemplo.

Para dar una pequeña orientación de cómo son las estructuras de los CD's vocales, empezaremos con su breve historia.

MÚSICA

Los CD's

Desde el CD número 7 (THE JOURNEY OF THE 7 BALLS) es Project Monolith quien toma el relevo en la creación y producción de los CD's. A partir de este momento encontramos lo mejor de la discografía de DB, sin olvidar el número 2 (MIRACLE ZENKAI POWER) en el cual *Hironobu Kageyama* junto al grupo *Broadway* componen las canciones de este CD.

Después de esta época que llega hasta el número 13 (BATTLE AND HOPE) se han ido turnando los compositores y los cantantes, algunos han quedado fijos y parece ser que a partir del número 17 (HIPPY HOPPY SHAKE) vuelven a tomar un rumbo fijo (ya que los números 15 y 16 fueron muy flojos).

El equipo de creación y de producción de Monolith se compone de:

- Dirección y Creación:
  SAKIKO IWAMURO
- Composición de Canciones:
  CHIHO KIYOOKA
- Sintetizador y Computador:
  HIDEKI MATSUTAKE
- Edición, Grabación, Mezclas:
  HARUO SAITO
- Letras:
  DAI SATO
- Composición, Producción:
  KENJI YAMAMOTO
- Coordinación, Producción:
  TAKASHI UCHIDA

Los CD's producidos por Monolith con este equipo son bastante aceptables, tanto en los temas de canciones como en instrumentales.

CORRESPONDENCIA CON LA SERIE

La correspondencia con la serie de los CD's en Japón, no sigue ningún orden establecido (si hablamos en relación con la serie, ya que las fechas de aparición sí que llevan orden). Únicamente se basa en la coincidencia de la etapa televisiva con la salida al mercado del CD. Cuando estos CD's salen al mercado, las canciones que se incluyen son los opening y los ending de la etapa en que se encuentra el anime en TV.

Igual pasa con las películas y los especiales, en los que también se encuentran los ending de éstas si su etapa coincide con la salida al mercado del CD. En el caso de las canciones, alguna vez hemos podido escucharlas en algunos episodios tales como cuando nuestros protagonistas participan en los Tenkaichi Budokai.

Kozo Morishita

Nació en la provincia de Shizuoka. Ha trabajado para series de televisión de Toei Animation, en su carrera como colaborador en Toei ha alcanzado un gran éxito con series como *Tiger Mask, Cutty Honey, Ufo Robot Grandizer* o *Captain Future*. La 2a mitad de la serie *Saint Seiya* también está producida por él. Su trabajo en DBZ le permite ampliar su obra personal, trabajando en esta serie desde la 2a mitad de DRAGON BALL.

Shunsuke Kikuchi

Nació en Hirosaki, provincia de Aomori. Estudió música y composición en su carrera universitaria. En el año 1961 comienza su carrera como compositor de animación con la película Hachinime no Teki. Desde entonces ha seguido trabajando en la composición de música para películas superando los 300 temas. Lo mejor de su composición es: *Dragon Ball, Kamen Raider, Tiger Mask, Doraenon, G. Men 75, Abarenbo Shogun, Dr. Slump...*

Miyashita

Nació en Asakusa. Tokio. Antes de decidirse a emprender la carrera de música en la universidad, su objetivo era ser médico. Creó su propia empresa de producción musical para películas y empieza en Toei como seleccionador de música para las obras de ésta en T.V. En estos momentos es jefe de la empresa Video Music Office, trabajando como seleccionador de músicas.

CD No 1 - ONGATESEN - (COLECCIÓN DE ÉXITOS)

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF.: CC3768
FECHA APARICIÓN: 1989, 21-7
DURACIÓN: 38'19"
CANCIONES: 10

1. **CHA-LA HEAD-CHA-LA (HIRONOBU KAGEYAMA)**
(NO PASA NADA, SOY FUERTE)
2. **DRAGON WORLD E YOUKOSO (WAFFLE)**
(BIENVENIDO AL MUNDO DEL DRAGÓN)
3. **MAMA WA SHIAWASE INOTTERU (WAFFLE)**
(MAMA REZA POR NUESTRA FELICIDAD)
4. **AITSU WA SON GOKUH (HIRONOBU Y WAFFLE)**
(AQUEL TIPO ES SONGOKUH)
5. **EIEN NO CHIKYU (WAFFLE)**
(LA TIERRA DEL EDEN)
6. **SHURAIRU NO SENSHI (KONJI MEBAE)**
(EL GUERRERO SANGRIENTO)
7. **MOERO DRAGON SOLDIERS (ICHIRO)**
(EXCITANTE!! SOLDADOS DRAGÓN)
8. **TROUBLE SURFIN (USHIO HASHIMOTO)**
(SURFIN ACCIDENTADO)
9. **TENKAICHI GOHAN (MASAKO NOZAWA)**
(GOHAN EL MEJOR DEL MUNDO)
10. **DETEKOI TOBIKIRI ZENAKI POWER!! (MANNA)**
(SAL PODER ZENKAI ESPECIAL!!)

VALORACIÓN CRÍTICA
***

1. CHA-LA HEAD-CHA-LA
Es el tema de apertura (opening tema) de la serie, lo canta *Hironobu Kageyama*, muy acertado. Tambien es el tema de introduccion de las películas.
9. TENAKICHI GOHAN
Aparición en la película con el título de "Dragon Ball Z".
10. ZENKAI POWER
Tema de cierre (ending tema) de la serie, canta *Manna*, como ya habréis visto, es un poco floja.

COMPOSITORES:
CHIHO KYOOKA (1, 2, 3, 4)
KENJI YAMAMURO (6)
TAKESHI IKE (7, 8, 9, 10)

CD No 2 - MIRACLE ZENKAI POWER -

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF.: CC4454
FECHA APARICIÓN: 1989, 21-12
DURACIÓN: 41' 32"
CANCIONES: 10

1. **CHA-LA HEAD-CHA-LA (HIRONOBU KAGEYAMA & COLUMBIA ORCHESTRA)**
2. **JOSHIKI NANTE NA* I* SA (HIRONOBU & BROADWAY)**
(SIN SENTIDO COMÚN)
3. **OMORI GOHAN (')**
(GOHAN TIENE MUCHO SUEÑO) / (UN TAZÓN LLENO DE ARROZ)
4. **KOKO KARA (de THE HOME PLANET EARTH) (')**
(DESDE LA TIERRA)
5. **MIRAI CHIZU (')**
(EL MAPA DEL FUTURO)
6. **TENKA MUTEKI NO FULL COURSE (')**
(EL PLATO COMPLETO MÁS FUERTE DEL MUNDO)
7. **FLY HIGH (')**
(VOLAR ALTO)
8. **ALL ALONE (')**
(COMPLETAMENTE SOLO)
9. **ONE HEART KOUNEN (')**
(UN CORAZÓN A AÑOS LUZ)
10. **DETEKOI TOBIKIRI ZENKAI POWER (MANNA & COLUMBIA ORCHESTRA)**

VALORACIÓN CRÍTICA
****

7. FLY HIGH, una de las mejores del CD, muy pegadiza.
5. MIRAI CHIZU, como la anterior.

Las canciones son muy repetitivas a lo largo del CD, pero esto no le hace perder interés.

COMPOSITORES:
KENICHI SUDOU (2, 3, 4, 9)
CHIHO KYOUKA (5, 7)
HIRONOBU KAGEYAMA (6, 8, 9)

CD No 3 - SPACE DANCING -

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF.: CC4713
FECHA APARICIÓN: 1990, 1-3
DURACIÓN:
CANCIONES: 10

1. **CHA-LA HEAD-CHA-LA (HIRONOBU KAGEYAMA)**
2. **DANCING IN THE SPACE (KUKO)**
(BAILANDO EN EL ESPACIO)
3. **COSMIC CHINESE MELODY (KUKO)**
(MELODÍA CÓSMICA CHINA)
4. **GOOD NIGHT MY BLUE (KUKO)**
(BUENAS NOCHES MI AZUL)
5. **BAD BOY (USHIO HASHIMOTO)**
(CHICO MALO)
6. **ARASHI NO ZENCHU - MUGON NO ZAWAMEKI (KENJI YAMAMOTO)**
(EL AUGURIO DE LA TORMENTA - EL MURMULLO SILENCIOSO)
7. **SPACE DANCE (KUKO)**
(BAILE ESPACIAL)
8. **I.KU.SA (HIRONOBU)**
(GUERRA)
9. **PICCOLO SAN DAAA I SUKI (TAKESHI IKE)**
(PICCOLO ME GUSTAS MUCHO)
10. **DETEKOI TOBIKIRI ZENKAI POWER (MANNA)**

VALORACIÓN CRÍTICA
***

8. I.KU.SA, de las mejores, ending de la película "DBZ: Ko no Yode Bantsuyo Iyatsu", aquí traducida como "El hombre más fuerte del mundo"
9. PICCOLO SAN DAAA I SUKI aparición en la película comentada anteriormente.

COMPOSITORES: CHIHO KYOKA (2, 3, 4, 5)
KENJI YAMAMOTO (6)
TAKESHI IKE (7,8,9)

Los CD's

CD No 4
- CHARACTER SPECIAL -

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF.: COCC6830
FECHA APARICIÓN: 1990, 1-10
DURACIÓN: 40' 08"
CANCIONES: 10

1. CHA-LAHEAD-CHA-LA (HIRONOBU)
2. SOLID STATE SCOUTER (INSTRUMENTAL, por DRAGON MAGIC ORQUESTA)
(ESTADO SÓLIDO- SCOUTER)
3. OTASHA (YUKIHIRA MIYAUCHI & LOS COLEGAS DE LA CASA IUHIRO
(LA POLKA DEL OPTIMISTA)
4. ASA, HIRU, YORU, KIMI, BOKU (MAYUMI TANAKA)
(MAÑANA, DÍA, NOCHE, TÚ, YO)
5. FUKE YO KAZE YOBE YO SHENRON!! (KENJI UTSUMI)
(EL VIENTO LLAMA A SHENRON)
6. SHARERE BA INOCHI NO IZUMI WAKU WAKU!! (JOIJI YANAMI)
(SI HACES EL JUEGO DE PALABRAS, LA FUENTE DE LA VIDA MANARA)
7. ORETACHI NO ENERGY (HIRONOBU KAGEYAMA)
(NUESTRA ENERGÍA)
8. KOKORO KARA NURETA FUTARI (MASAKO NAZAWA)
(EN EL FONDO DE SUS CORAZONES LOS DOS LLORAN)
9. ONNA NO KO WA TSUMI TSUKURI (HIROMI TSURU)
(LAS CHICAS SIEMPRE SE LLEVAN LAS CULPAS)
10. DETEKOI TOBIKIRI ZENKAI POWER (MANNA)

VALORACIÓN CRÍTICA
***

1. Buena remezcla de **CHA-LA HEAD-CHA-LA**.

Al ser los dobladores quienes ponen las voces en este CD, en vez de canciones hay diálogo, comentarios, chistes...

COMPOSITORES:
FUMINORI IWASAKI (2, 6)
KOUHEI TANAKA (3, 4)
IKURO FUJIWARA (5, 7, 8, 9)

CD No 5 - HIKARI NO TABI - (EL VIAJE DE LA LUZ)

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF.: COCC7094
FECHA APARICIÓN: 1990 21-12
DURACIÓN: 48' 38"
CANCIONES: 13

1. HIKARI NO TABI (OVERTURE) (INSTRUMENTAL, por MONOLITH)
(EL VIAJE DE LA LUZ)
2. MAKAFUSHIGI ADVENTURE (YOKI TAKAHASHI)
(LA AVENTURA MISTERIOSA)
3. ARU HOSHI NO UTA (TANERI)
(LA CANCIÓN DE LA ESTRELLA)
4. HAPPY BIRTHDAY (KUKO)
(FELIZ CUMPLEAÑOS)
5. CHA-LA HEAD-CHA-LA SPACE VERSION (HIRONOBU)
6. PLANET TO PLANET(INSTRUMENTAL, por MONOLITH)
7. KIN IRU TAMAGO (USHIO HASHIMOTO)
(EL HUEVO COLOR ORO)
8. MARUGOTO (NEW RITMIC LONG VERSION) (HIRONOBU y AMMY)
(COMPLETO)
9. ARIJIGOKU (SHINICHI ISHIHARA)
(EL HOGAR DE LA HORMIGA)
10. TAMASHII NO MICHI (HIRONOBU)
(EL CAMINO DEL ALMA)
11. ARUHOSHI NO UTA (TANERI)
(LA CANCIÓN DE LA ESTRELLA)
12. HIKARI NO TABI (HIRONOBU AND KUKO)
(EL VIAJE DE LA LUZ)
13. DETEKOI TOBIKIRI ZENKAI POWER (MANNA)

VALORACIÓN CRÍTICA
**

2. MAKAFUSHIGI ADVENTURE (Open ing de la primera serie DB)
8. MARUGOTO (NEW RITMIC LONG VERSION) Ending de la película "DBZ: Chikyu Marugoto to Choketsuse" aquí traducido como "GranBatalla por la Tierra"
12. HIKARI NO TABI (ending primer TV Special)

COMPOSITORES:
KENJI YAMAMOTO (1, 6, 9)
TAKESHI IKE (2)
SAKIKO IWAMURO (3)
CHIHO KYOUKA (4, 7, 8, 10, 12)

CD No 6
- BATTLE POINT UNLIMITED -

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF.: COCC7319
FECHA APARICIÓN: 1991, 21-3
DURACIÓN: 40' 16"
CANCIONES: 11

1. CHA-LA HEAD-CHA-LA (HIRONOBU)
2. BATTLE POINT UNLIMITED (Instrumental por MONOLITH)
(PUNTO ILIMITADO DE BATALLA)
3. YANAKOTONIWA GENKIDAMA!! (HIRONOBU)
(PARA LAS COSAS QUE ODIAS, GENKIDAMA!!)
4. MY PACE (KUKO)
(MI RITMO)
5. MAI MY MAINICHI (USHIO HASHIMOTO)
(CADA, MI, CADA DIA)
6. KIKAI NO YOUNI -BATTLE MACHINE- (SHINICHI ISHIHARA)
(COMO LA MÁQUINA -LA MÁQUINA DE BATALLA-)
7. BATTLE POINT UNLIMITED (Instrumental MONOLITH)
8. YUME NO KAKERA (KUKO)
(EL FRAGMENTO DE UN SUEÑO)
9. DRAGON ONDO (SAKOTO YAMANO & HIRONOBU CON LOS NAMECKS)
10. KUCHIBUE NO KIMOCHI (MASAKO NOZAWA)
(MASAKO NOZAWA)
11.DETEKOI TOBIKIRI ZENKAI POWER

VALORACIÓN CRÍTICA
***

2 y 7, Instrumentales, aparición en la serie cuando Trunks mata a Freeza, por MONOLITH.
3. Ending de la película "DBZ: Super Saiyan sa Songokuh", en España traducida como "Songokuh, el Super Saiyano"
10. Aparición de esta canción en la misma película citada. Piccolo no resiste los silbidos, lo vuelven loco y lo desconcentran.

COMPOSITORES: CHIHO KIYOUKA (3, 5, 8, 9), TETSUJI HAYASHI (4) YASUHIKO KATSUTA (6), TAKESHI IKE (10)

CD No 7 - THE JOURNEY OF THE SEVEN BALLS -

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF.: COCC7706
FECHA APARICIÓN: 1991, 1-7
DURACIÓN: 52' 10"
CANCIONES: 18 (Producido por Project MONOLITH)

1. CHA-LA HEAD-CHA-LA (HIRONOBU)
2. THE JOURNEY OF THE 7TH BALL (OVERTURE) (Instrumental por MONOLITH)
(EL VIAJE DE LA SÉPTIMA BOLA)
3. TOBIKIRI NO SAIKYO TAI SAIKYO (HIRONOBU)
(EL MÁS FUERTE CONTRA EL MÁS FUERTE, AL MÁXIMO!!)
4. THE JOURNEY OF THE IST BALL (MONOLITH)
5. POWER OF SMILE (KUKO)
(LA FUERZA DE LA SONRISA)
6. THE JOURNEY OF THE 2ND BALL (MONOLITH)
7. MEOTOJIREBA KANTAN
(SI CIERRAS LOS OJOS, ES FÁCIL)
8. THE JOURNEY OF THE 3RD BALL (MONOLITH)
9. KAZE NO YOUNI HOSHI NO YOUNI (PART. 1) (CHIHO)
(COMO EL VIENTO, COMO LAS ESTRELLAS)
10. KAZE NO YOUNI HOSHI NO YOUNI (PART. 2) (CHIHO)
11. THE JOURNEY OF THE 4TH BALL (MONOLITH)
12. DAREKASAN TO II TENKI (USHIOHASHIMOTO)
13. THE JOURNEY OF THE 5TH BALL (MONOLITH)
14. TOKI TO HIKARI NO SHITA DE (HIRONOBU & KUKO)
(DEBAJO DEL TIEMPO Y LA LUZ)
15. THE JOURNEY OF THE 6TH BALL (MONOLITH)
16. DRAGON MAGIC CARNIVAL (SATOKO YAMANO)
(EL CARNAVAL DEL DRAGÓN MÁGICO
17. THE JOURNEY OF THE 7TH BALL (MONOLITH)
18. DETEKOI TOBIKIRI ZENKAI POWER (MANNA)

VALORACIÓN CRÍTICA
***

3. Ending película "**DBZ: Tobikiri no Saikyo Tai Saikyo**", en España traducida como "El Combate de los más fuertes"

Música instrumental por MONOLITH un poco repetitiva pero aceptable para los más aficionados.

COMPOSITORES:
KENJI YAMAMOTO (2)
CHIHO KIYOUKA (3, 5, 7, 9, 10, 12, 14, 16)

CD No 8 - CHARACTER SPECIAL 2 -

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF.: COCC9067
FECHA APARICIÓN: 1991, 21-9
DURACIÓN: 36' 01"
CANCIONES: 10

1. CHA-LAHEAD-CHA-LA (HIRONOBU)
2. CAPSULE CORP (HIROMI TSURU)
3. ICHIDOWA KEKKON SHITAI MAMBO (MAYAMI TANAKA)
(EL MAMBO DE LA BODA)
4. VEGETA SAMA NO ORYORI GIGOKU -OKONOMIYAKI NO MAKI-
EL INFIERNO DE VEGETA, LA COCINA -CAPÍTULO DEL OKONOMIYAKI- (RYO HARIKANA)
5. OMOIDE NO TENKAICHI BUDOKAI (POCHI CON APPLE PIE)
(EL RECUERDO DEL TORNEO DE ARTES MARCIALES)
6. SHAREREBA INOCHINO IZUMI WAKU WAKU!! (JOJI YANAMI)
(SI HACES JUEGO DE PALABRAS, LA FUENTE DE LA VIDA MANA)
7. KUCHIBUE NO KIMOCHI, PICCOLO HEN (TOSHIO FURUKAWA)
(UN SILBIDO ODIOSO, LA CANCIÓN DE PICCOLO
8. I.KE.NA.I URARA MAGIC (MASAKO NOZAWA)
(LA MÁGICA URARA PROHIB!DA)
9. TAKKARABUTO POPPORUNGA PUPIRITTOPARO (HEAVY DUTY)
10. DETEKOI TOBIKIRI ZENKAI POWER (MANNA)

VALORACIÓN CRÍTICA
***

9. Mambo: cantada por Klylin, muy graciosa
6. Es muy extrana, ya que Kaito cuenta chistes
Es como el "Chasracter Special 1", los dobladores japoneses vuelven a poner las voces, sigue siendo un resultado muy flojo.

COMPOSITORES:
FUMINORI IWASAKI (2, 4, 6)
IKURON FUJIWARA (3, 8)
TAKESHI IKE (7, 5)

CD No 8 1/2 - DBZ SPECIAL -

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF:COCC9247
FECHA APARICIÓN: 1991, 1-11
DURACIÓN: 46' 00"
CANCIONES: 9 (Producido por Proyect Monolith)

1. OVERTURE BETWEEN 8 y 9 (MONOLITH)
Symphonic Orchestra
2. KOI NO NAZONAZO -DEDICATED TO BULMA AND VEGETA (KUKO)
(LA ADIVINANZA DE AMOR.-DEDICADA A BULMA Y VEGETA)
3. DRAGON WORLD E YOUKOSO (Super House version) (KUKO)
(BIENVENIDO AL MUNDO DRAGÓN)
4. SUPER MIGAITEMITE TO VERSION BAD BOY (SAKIKO IWAMURO)
(SUPERVERSIÓN ACABA CON EL CHICO MALO)
5. SUPER ADVENTURE VERSION CHA-LA HEAD-CHA-LA
6. SUPER HOUSE VERSION ZENKAI POWER (MANNA)
7. ULTRA NEW EDITION KUKO'S DANCE MEDLEY (KUKO)
(MAMARA SHIAWASE INOTTERU / AITSU WA SONGOKUH / DANCING IN THE SPACE / COSMIC CHINESSE MELODY / SPACE DANCE / POWER OF SMILE
8. ULTRA NEW EDITION KAGEYAMA'S POWER MEDLEY (HIRONOBU AND AMMY)
(SHURAIRO NO SENSHI / YANA KOTOMA GENKIDAMA / AITSU WA SON GOKUH / TANASHII NO SAIKYO TAI SAIKYO
9. SU NAO NA HIKARI, YASASHII SHISEN (KUKO)
(LA FAZ HONRADA, LA MIRADA AMABLE)

Todas las canciones del CD son de los anteriores, pero mezcladas y más rápidas.
Puedes escuchar un poco de todo, de lo que hasta ahora ha sido DBZ, pero en MIX.

COMPOSITORES:
KENJI YAMAMOTO (1)
CHIHO KIYOUKA (2, 3, 4)

VALORACIÓN CRÍTICA
***

Los CD's

CD No 9
- FUTURE SHOCK!! -

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF.: COCC9400
FECHA APARICIÓN: 1991, 21-12
DURACIÓN: 47' 41"
CANCIONES: 10 (Producido por Project MONOLITH)

1. **CHA-LA HEAD-CHA-LA (HIRONOBU)**
2. **MIND POWER (HIRONOBU)**
   (EL PODER DE LA MENTE)
3. **MESSAGE FROM FUTURE (KUKO)**
   (MENSAJE DESDE EL FUTURO)
4. **WARNING OF DANGER (SHINICHI ISIHARA)**
   (ADVERTENCIA DE PELIGRO)
5. **WELCOME HOME, MY BOY (CHIHO)**
   (BIENVENIDO A CASA, MUCHACHO)
6. **SUPER + POWER = MELODY (HIRONOBU)**
   (SUPER + FUERZA = MELODÍA)
7. **IT'S A SMALLWORLD KO YUBI NO SHITADE (YUKA SATOH)**
   (UN PEQUEÑO MUNDO BAJO EL DEDO MEÑIQUE)
8. **SWEET LOVELY MIDNIGHT TSUKI NO URAGAWA (SHINICHI ISHIHARA)**
   (LA DULCE Y ENCANTADORA MEDIANOCHE DETRÁS DE LA LUNA)
9. **WHITE & WORLD & TRUE / SHIRO TO SEKAI TO KOKORO (ARIKA SATOH)**
   (BLANCO, MUNDO Y VERDAD / BLANCO MUNDO Y CORAZÓN)
10. **DETEKOI TOBIKIRI ZENKAI POWER (MANNA)**

VALORACIÓN CRÍTICA
****

2. MIND POWER, aparece instrumentalmente en la serie, cuando Trunks recuerda su futuro y como los androides mataban a los humanos

Un poco repetitivo, aunque es de lo mejor que se puede encontrar de DBZ.

COMPOSITORES:
CHIHO KIYOUKA (2 a 9)

CD No 10
- VIRTUAL TRIANGLE -

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF.: COCC9743
FECHA APARICIÓN: 1992, 21-3
DURACIÓN: 48' 36"
CANCIONES: 12 (Producido por Project MONOLITH)

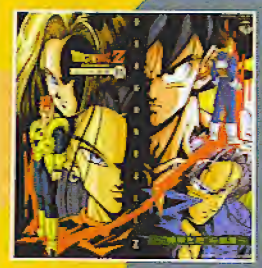
1. **CHA-LA HEAD-CHA-LA (HIRONOBU)**
2. **TRIANGLE 2 (MONOLITH)**
3. **HERO, KIMI GA HERO (HIRONOBU AND YUKA)**
   (HÉROE, ERES EL HÉROE)
4. **SONNA KIBUN DE (KUKO)**
   (SENTIRSE ASÍ)
5. **RYU SEI TOSHO KAN -COMET LIBRARY- (HIRONOBU)**
   (LIBRERÍA DE ESTRELLAS)
6. **E NA E (YUKA)**
   (BIEN, BIEN)
7. **SUITE VIRTUAL TRIANGLE (MONOLITH)**
   (SUITE DEL TRIÁNGULO VIRTUAL)
8. **KEEP MY WAY (YUKA)**
   (SIGO MI CAMINO)
9. **HOTA.RU (YUKA)**
   (LUCIÉRNAGA)
10. **TRIANGLE 3 (MONOLITH)**
11. **IKASHITA ENERGY (KUKO)**
    (LA ENERGÍA POSITIVA)
12. **DETEKOI TOBIKIRI ZENKAI POWER**

VALORACIÓN CRÍTICA
***

3. KIMIGA HERO: Ending de la película "DBZ 100 Oku Power no Sensitachi". En España traducida como "Los Guerreros con 10.000 de Potencia".

Bastantes temas instrumentales para quien prefiera esto a las canciones, todas ellas, cómo no, por MONOLITH.

COMPOSITORES:
KENJI YAMAMOTO (2, 7, 10)
CHIHO KIYOUKA (3, 4, 5, 6)
AKIHIKO HIRAMA (8, 9, 11)



CD No 11
"SEISHIN TO TOKI" NO HENYA
(LA SALA DEL ESPIRITU DEL TIEMPO)

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF.: COCC10064
FECHA APARICIÓN: 1992, 1-7
DURACIÓN: 47' 40"
CANCIONES: 14

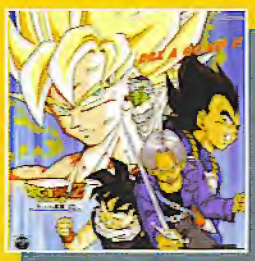
1. **CHA-LA HEAD-CHA-LA (HIRONOBU)**
2. **MUSHI NO SHIRASE (MONOLITH)**
   (EL PRESENTIMIENTO)
3. **SAIMIN BANANA (YUKA)**
   (EL PLÁTANO HIPNOTIZADO)
4. **BRAIN DANCE (YUKA)**
   (DANZA MENTAL)
5. **GIRI GIRI SEKAI KYOKUGEN (HIRONOBU & YUKA)**
   (CERCA DEL LÍMITE)
6. **NEGIRETA SPOON (MONOLITH)**
   (LA CUCHARA TORCIDA)
7. **OUGON NO KOMPASS (HIRONOBU)**
   (EL COMPÁS DE ORO)
8. **VOICE (KUKO)** / (VOZ)
9. **X TEN (MONOLITH)** / (EL PUNTO X)
10. **AQUARIUM NO YORU (CHIHO)** / (LA NOCHE DEL ACUARIO)
11. **KOMA (CHIHO)** / (TROMPO)
12. **KURUTTA JISHAKU (MONOLITH)**
    (EL COMPÁS INTERRUMPIDO)
13. **HYAKKA JITEN GENSO KYOKU (MONOLITH)**
14. **HOSHI NO MITA YUME (KUKO)**

VALORACIÓN CRÍTICA
***

5. GIRI GIRI. Ending de la película "DBZ Kiukugen Battle!! San Sai Super Saiyajin".

Al igual que el anterior, es bueno gracias a MONOLITH, que realiza la música instrumental.

COMPOSITORES: KENJI YAMAMOTO (2 a 4, 6 a 14)
CHIHO KIYOUKA (3 a 5, 7, 8, 10, 14)



CD No 12
- DBZ A GO GO -

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF.: COCC10189
FECHA APARICIÓN: 1992, 21-9
DURACIÓN: 44' 47"
CANCIONES: 10 (Producido por Project MONOLITH) excepto 5,6 por STEREO TYPE.

1. **CHA-LA HEAD-CHA-LA (HIRONOBU)**
2. **PLEASE ISSHOU NO ONEGAI (YUKA)**
   (POR FAVOR, CONCÉDEME EL DESEO MÁS IMPORTANTE DE MI VIDA)
3. **DELIGHT TO YOU... (KUKO)**
   (DIVIÉRTETE)
4. **LED TRAIN DE GO! GO! GO! (KUKO)**
   (DEJA EL TREN QUE SE VAYA)
5. **SPACE PEOPLE DBZ (HIRONOBU)**
   (GENTE DEL ESPACIO, DBZ)
6. **ROLLER-THROUGH 55 (YUKA)**
   (PATINAJE 55)
7. **COOL COOL DANDY (SHINICHI ISHIHARA)**
   (UN CABALLERO FRÍO)
8. **WILD DANCE NIGHT -YO AKE MADE TSUPPASIRE (HIRONOBU)**
   (LA NOCHE DEL BAILE SALVAJE -CORRE HASTA EL AMANECER-)
9. **HEART BREAK MELODY MYONI (KUKO)**
   (UNA EXTRAÑA MELODÍA ROMPE EL CORAZÓN)
10. **SUPER HOUSE VERSION ZENKAI POWER (MANNA)**

VALORACIÓN CRÍTICA
***

2. PLEASE ISSHOU NO ONEGAI de las mejores del CD, todas con una música muy movida.

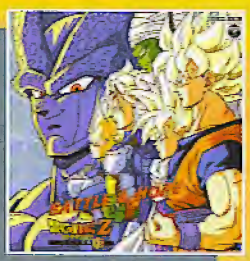
Es bastante discotequero, incluyendo también algunas mezclas de rap.

COMPOSITORES:
CHIHO KIYOUKA (2, 3, 4, 8, 9)
STEREOTYPE (5, 6)
KAZUYA DAIMON

3 WEAPON VS. WEAPON Aparición de esta canción en el episodio cuando Son Gohan despliega su verdadero poder contra Cell.
15 HOPE Ending TV Special TRUNKS THE HISTORY

Las instrumentales de MONOLITH siguen una línea discotequera como en el anterior CD.

COMPOSITORES:
CHIHO KIYOUKA (2, 3, 4, 5, 6, 8)
NAOKO UMINO (7)



CD No 13
- BATTLE AND HOPE -

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF.: COCC10538
FECHA APARICIÓN: 1992, 21-12
DURACIÓN: 50' 04"
CANCIONES: 17 (Producidas por Project MONOLITH)

1. **CHA-LA HEAD-CHA-LA (HIRONOBU)**
2. **THE SOUNDS OF BATTLES TO COME SCENE-1 (MONOLITH)**
   (EL SONIDO DE LAS BATALLAS QUE NOS ESPERAN -diversas escenas-)
3. **UMMEI NO HI TAMASHII VS. TAMASHII (HIRONOBU)**
   (EL DÍA DEL DESTINO,: ALMA CONTRA ALMA)
4. **THE SOUNDS OF BATTLES TO COME SCENE-2 (MONOLITH)**
5. **I'M A POSITIVE GIRL (YUKA)**
   (SOY UNA CHICA POSITIVA)
6. **THE SOUNDS OF BATTLES TO COME SCENE-3 (MONOLITH)**
7. **YOAKE NO KODOMOTACHI (KUKO)**
   (LOS NIÑOS DEL AMANECER)
8. **THE SOUND OF BATTLES TO COME SCENE-4 (MONOLITH)**
9. **FOR EVER (HIRONOBU)**
   (PARA SIEMPRE)
10. **THE SOUNDS OF BATTLE TO COME SCENE-5 (MONOLITH)**
11. **CHOSENJYO (SHINICHI ISHIHARA)**
    (LA CARTA DE DESAFÍO)
12. **THE SOUNDS OF BATTLES TO COME SCENE-6 (MONOLITH)**
13. **IGIWARA SHINAIDENE (KUKO)**
    (NO JUEGUES CON MI CORAZÓN)
14. **THE SOUNDS OF BATTLES TO COME SCENE-7 (MONOLITH)**
15. **AOIKAZE NO HOPE (HIRONOBU)**
    (LA ESPERANZA DEL VIENTO AZUL)
16. **SUITE: THE SOUNDS OF BATTLE TO COME (MONOLITH)**
17. **DETEKOI TOBIKIRI ZENKAI POWER (MANNA)**

VALORACIÓN CRÍTICA
****

CD No 14
- STARLETT-

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF.: COCC10702
FECHA APARICIÓN: 1993, 21-3
DURACIÓN: 35' 45"
CANCIONES: 10 (Producido por Project MONOLITH)

1. **CHA-LA HEAD-CHA-LA (HIRONOBU)**
2. **BURNING FIGHT NETTSENRETSUSEN CHO GEKISEN**
   (HIRONOBU AND YUKA)
   (BATALLAS ARDIENTES Y SUPER INTENSAS)
3. **MIZUIRO SEIJIN (KUKO)**
   (LA GENTE DEL PLANETA ACUÁTICO)
4. **SORAMEGURU BOKEN (KUKO)**
   (LA AVENTURA DE CRUZAR EL CIELO)
5. **NANIKA GA (MICHIRO CHIKARA) (YUKA)**
   (ALGO...(LA FUERZA DESCONOCIDA)
6. **LOVE JET (YUKA)**
   (EL JET DEL AMOR)
7. **TRICK STAR TO KAETTE KITA MIRAI (YUKA)**
   (EL FUTURO QUE HA REGRESADO CON TRICK STAR)
8. **BOKU WA MATTSUGU MICHI WA MATTSUGU (SHINICHI ISHIHARA)**
   (YO SOY RECTO Y SIGO EL CAMINO RECTO)
9. **MOTHER UNIVERSE (KUKO)**
   (EL UNIVERSO MADRE)
10. **DETEKOI TOBIKIRI ZENKAI POWER (MANNA)**

VALORACIÓN CRÍTICA
***

2 BURNING FIGHT Ending de la película Moetsukiro!! Netsusen Ressen Chogekisen
Varias canciones de este CD parecen estar realizadas con ciertos toques barrocos, todo un capricho de los compositores.

COMPOSITORES:
CHIHO KIYOUKA (2 a 9)

CD No 15
- SUNLIGHT AND CITY LIGHTS-

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF.: COCC10939
FECHA APARICIÓN: 1993, 21-7
DURACIÓN: 41' 52"
CANCIONES: 10 (Producido por Project MONOLITH)

1. CHA-LA HEAD-CHA-LA (HIRONOBU)
2. TOBIDASE HERO (KUKO)
(¡¡SALTA Y VUELA HÉROE!!)
3. WATASHINO MAGINCIAN (NAOKO UMINO)
(MI MAGIA)
4. HOSHI NO TRIANGLE (HIRONOBU)
(EL TRIÁNGULO DE LAS ESTRELLAS)
5. SUNLIGH AND CITY LIGHTS (MONOLITH)
(LA LUZ DEL SOL Y LAS LUCES DE LA CIUDAD)
6. SORA TO AME TO... (YUKA)
(CIELO, LLUVIA Y...)
7. JOKE GURAI IWASEROYO (SHINICHI ISHIKARA)
(DÉJAME HACERTE UNA BROMA)
8. MY SONG FOR YOU (KUKO)
(MI CANCIÓN ES PARA TI)
9. GIN GA O KOETE RISING HIGH (HIRONOBU KAGEYAMA)
(MUY ALTO SOBRE LA GALAXIA)
10. TOBIDASE HERO (REPRISE) (MONOLITH)

VALORACIÓN CRÍTICA
***

Contiene el nuevo opening y ending de la nueva etapa.
Ending: Bokutuchi wa tenchi
Además del ending de la 10a película de Dragon Ball "Kiken na Futari!! Cho Senshi wa Nemurenai" Ending: **Kiseki no Big Fight**

COMPOSITORES:
TOMOKI ISHIKAWA (1)
MAKOTO NAGAI (5, 6, 9)
WATANUI RYUTA (2)
KONJI TSUNO (3, 4)

COMPOSITORES:
CHIHO KIYOUKA (2, 4, 6, 7, 9, 10)
KENJI YAMAMOTO (3, 5)
NAOKO UMINO (8)

CD No 16
- WE GOTTA POWER -

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF.: COCC11776
FECHA APARICIÓN: 1994
DURACIÓN: 40 MINUTOS
CANCIONES: 10

1. WE GOTTA POWER (HIRONOBU)
(HEMOS LOGRADO LA FUERZA)
2. HEY YOU, CRASHER (TOM)
(HEY TU ! TIPO DURO)
3. JUMPIN JUMP (MARIKO TAKASE)
(SALTANDO, SALTANDO)
4. TOKIYO TOMARE -MY NAME IS FATHER- (KONJI TSUNO)
(PARA EL TIEMPO , MI NOMBRE ES PADRE)
5. BOKU WA MA HON TSUKAI (RUI)
(SOY UN MAGO)
6. FIGHT OH FIGHTING ROAD (HIRONOBU)
(LUCHA, CAMINO DE LUCHA)
7. QUE SERA (TOM)
8. ATOWA SILENCE (MARIKO TAKASE)
(DESPUÉS QUEDA EL SILENCIO)
9. CHIKARA OKOETE (RUI)
(SOBREPASA LA FUERZA)
10. BOKUTACHI WA TENSHI DATTA (HIRONOBU)
(ÉRAMOS ÁNGELES)

VALORACIÓN CRÍTICA
**

CD No 17
- HIPPY HOOPY SHAKE!! -

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF: COCC 12417
FECHA DE APARICIÓN: 1995, 1 - 3
DURACIÓN: 42' 57"
CANCIONES: 10

En este CD el equipo creativo es completamente nuevo pero encontramos, cómo no, a *Hironobu Kageyama* un clásico en todos los CD's de Dragon Ball, cantando las canciones número 2 y 9. Dos de las mas curiosas son la número 7 cantada por *Yumi Tanaka* y que resulta muy tonta, y la número 5 cantada por TOM, que suena algo "heavy".
Las dos mejores canciones son sin duda las número 2 y 3, que están en la misma línea de composición que anteriores éxitos .

COMPOSITORES: HIROKI MAEDA (2, 9), YOUGO KAWANO (3, 6)
HIROAKI MATSUZAWA (4, 8), TOM (5)
KOUJI TSUNO (7)

1. WE GOTTA POWER (HIRONOBU)
2. JAN JANKA MY WAY (SAKITOMO HANAOKA)
(JAN JAKA A MI MANERA)
3. THIS IS LIFE ! (MIKIO KATSUMADA)
(ESTO ES LA VIDA)
4. GOOD BYE MR. LONELINES (HIKARI NO KARATAHE) (MIKIO KATSUMADA)
(ADIOS SEÑOR SOLEDAD)
5. MAJIN BOO NI SASAGERU BALLAD (TOM)
(LA BALADA QUE DEDICAMOS A BOO)
6. SEI KIMITSU BANZAI (HIRONOBU)
(VIVA EL FIN DE SIGLO)
7. HIPPY HOPPY SHAKE!! (MAYUMI TAHAKA)
8. OSSAN'S DILEMMA (MIKIO KATSUMADA)
(EL DILEMA DE OSSAN)
9. SARABA DAMIDAYO (HIRONOBU)
(ADIOS LÁGRIMA)
10.BOKUTACHI WA TENCHI

VALORACIÓN CRÍTICA
***

DIGITAL DRAGON BALL THE WORLD

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF.: FMCC-5006
FECHA APARICIÓN: 1994
DURACIÓN: 45 MINUTOS
CANCIONES: 11

- BUKKUN SERIES-

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF.: COCC7790
FECHA APARICIÓN: 1991, 1-8
DURACIÓN: 54' 44"
CANCIONES: 14

DRAGON BALL Z BGM COLLECTION VOL.1

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF.: COCC10165
FECHA APARICIÓN: 1992, 21-8
DURACIÓN: 53' 29"
CANCIONES: 10

DRAGON BALL Z BGM COLLECTION VOL.2

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF.: COCC-10788
FECHA APARICIÓN: 1993, 1-5
DURACIÓN: 36' 01"
CANCIONES: 22

DBZ MUSIC COLLECTION

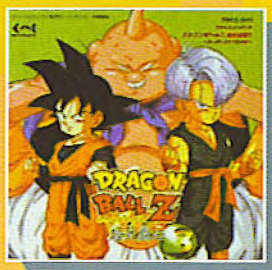
CASA DISCOGRÁFICA:
Forte Music E.
REF.: FMCC-5022
FECHA APARICIÓN: 1994, 1-4
DURACIÓN: 35' 06"
CANCIONES: 25

DBZ SUPER BUTODEN (SUPER HISTORIAS DE BATALLA)

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF: COCC10703
FECHA APARICIÓN: 1992, 21-8
DURACIÓN: 46 MINUTOS
CANCIONES: 13

DBZ SUPER BUTODEN VOL.2

CASA DISCOGRÁFICA:
Forte Music E.
REF: FMCC-5011
FECHA APARICIÓN: 1994
DURACIÓN: 45 MINUTOS
CANCIONES: 10



DBZ SUPER BUTODEN VOL.3

CASA DISCOGRÁFICA:
Forte Music E.
REF: 5044
FECHA DE APARICIÓN: 1995
DURACIÓN:47 MINUTOS
CANCIONES: 12

DBZ GAIDEN: SAIJAYIN ZETSUMETSU KEIKAKU

CASA DISCOGRÁFICA:
Forte Music E.
REF.: FMCC-5006
FECHA APARICIÓN: -
DURACIÓN: 45' 10"
CANCIONES: 11

DBZ ULTIMATE BATLLE 22

CASA DISCOGRÁFICA:
Forte Music E.
REF.: FMCC 5067
DURACIÓN: 62' 13",
CANCIONES: 17.

CD BOX: DRAGON BALL AND DRAGON BALL Z DAIZENHEN

CASA DISCOGRÁFICA: Columbia
REF: COCC11547~51
FECHA APARICIÓN: 1994
CAJA DE 5 CD'S.

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM.

Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player y los drivers adecuados para no tener problemas con los sonidos y vídeo.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato Mp3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:

NOTA IMPORTANTE
Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

REVISTA DE INFOGRAFÍA, ANIMACIÓN Y DISEÑO 3D PARA PC

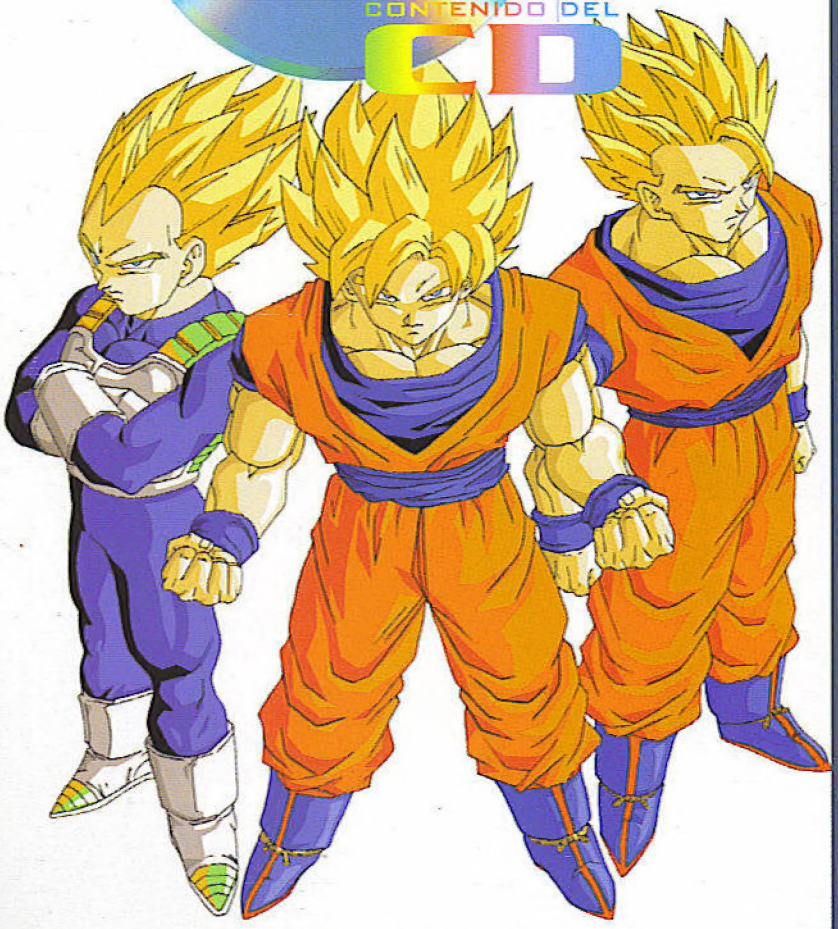
SIGUE PISANDO FUERTE

Posiblemente la revista mensual con las tendencias + actuales del momento.

Minaaoi

¡¡NUNCA NADIE TE HABÍA DADO TANTO!!

UN CD CON LA MEJOR RECOPILACIÓN DE MATERIAL DE DRAGON BALL Y DRAGON BALL Z:

LOS MEJORES VÍDEOS
LA MEJOR MÚSICA
UNA EXTENSA COLECCIÓN DE IMÁGENES
¡¡Y MUCHO MÁS!!

CONTENIDO DEL CD